NintendoMadness.com

NintendoMadn

Welcome to the Sprixie Kingdom!

Super Mario 3D World est, en un sens, une célébration de tout l'univers Mario, avec des hommages à chaque titre important de la franchise. Des dizaines de niveaux, conçus dans cette esthétique « Mario » classique qui a défini les jeux vidéo pendant plusieurs générations, cachent des secrets à l'intérieur et à l'extérieur. Des ennemis, nouveaux et anciens, se dressent entre vous et le mât d'arrivée à la fin d'un niveau. Les objets classiques présents depuis le tout début se trouvent partout. Le jeu propose une sélection complète de tous vos héros jouables préférés, avec des caractéristiques uniques qui vous obligent à adapter votre façon de jouer pour maximiser leurs avantages et minimiser leurs inconvénients. La princesse Peach n'est plus cachée dans le prochain château ; elle court, saute, flotte et écrase aux côtés de ses deux courageux compagnons plombiers et de son fidèle serviteur Toad. Encore une fois, seul ou avec jusqu'à trois amis, vous pouvez relever tous les défis et remettre le terrible Bowser à sa place.

Nous avons créé ce guide pour vous aider à tout voir et à tout faire dans ce titre Wii U™ absolument gigantesque. Il est temps de faire le Mario, encore une fois.

Table des Contents

Introduction 3

How to Play 4

Walkthrough 28

World 1 30

World 2 ..... 4s

Monde 3 66

Monde § 920

Monde § 110

Monde 6 131

Monde Château ..... 111]

Monde Bowser 116

Monde Étoile 102

Monde Champignon. .... mon

Monde Fleurs .... (LL

Monde Couronne .... m

Secrets 286

How to Use This Guide

Vous vous demandez comment jouer ? Consultez la première section. Il vous dit les forces et faiblesses de chaque personnage jouable, et enseigne comment vous déplacer et combattre. Lisez ceci pour en apprendre davantage sur les divers objets (ceux qui aident et entravent votre quête pour sauver les Sprixies) et les ennemis que vous allez rencontrer.

Vous pensez peut-être que vous savez comment les battre tous, mais il peut être utile de réviser ici avant que vous atteigniez ces niveaux difficiles.

La plupart des guides de niveaux commencent par une carte un aperçu de la zone, montrant les emplacements des objets et des objets à collectionner. Vous verrez également voir des boîtes d'appel numérotées qui font référence à à des captures d'écran et du texte spécifiques dans les guides de niveau. Ces appels numérotés suivent le chemin principal à travers un niveau, vous conduisant à chaque objet à collectionner important sur votre chemin vers un Poteau d'objectif. Ces appels sont également destinés à indiquer des sections d'un niveau qui pourraient être particulièrement délicates, ou comporter des objets utiles à trouver.

Les fonctionnalités suivantes apparaissent dans le guide. Lorsque vous les voyez, faites particulièrement attention à l'attention.

GREEN STARS

STAMPS

Il existe deux types d'objets à collectionner que vous devez trouver dans chaque niveau si vous voulez atteindre 100 % de progression: Étoiles Vertes et Tampons. La plupart des niveaux contiennent trois Étoiles Vertes et un Stamp, bien qu'il y ait des exceptions. Les boîtes de collection d'objets à collectionner dans le guide sont les plus courantes d'éléments, et ils vous diront comment atteindre l'objet à collectionner en question. Atteindre certains Les Étoiles Vertes ou les Tampons peuvent être très impliqués le processus !

TIPS

Parfois, il existe des méthodes alternatives pour franchir une section, ou une très particulière chemin rapide. Parfois, il existe différentes façons comment gérer un ennemi. Parfois, des objets se trouvent dans emplacements délicats. Les boîtes Conseils vous donnent des informations supplémentaires des informations qui améliorent votre jeu dans entre la chasse aux objets à collectionner.

NOTES

Les boîtes de notes discutent généralement des nouvelles fonctionnalités du jeu, et vous informent également si un niveau nécessite un certain nombre d'Étoiles Vertes pour être ceux que vous pouvez collecter avant de pouvoir le déverrouiller.

CAUTIONS

Certain niveaux ont des dangers très spécifiques qui sont suffisamment dangereux pour mériter des précautions supplémentaires. Ces boîtes Précaution sont destinées à attirer votre attention et à vous préserver la vie!

How to Play

Characters Control

Mario Équilibré

Luigi™

saute haut

Peach™

Floats while jumping

Toad™

Runs quickly

Wii U™ GamePad)

ve

Or Crouch

Va glisser sur les pentes raides.

Or Dash

mauvais

=

=

Operate Caméra

Menu ®rause

3 4 -

Storedtems

Cl

3} Objets Toucher

LE

Or Move

Or Jump

Wii Remote™ Controller

Or shake lightly Crouch

Va glisser sur les pentes raides ,

Dash

Pause Menu

= Stocké

Move

Jump

Standard Mouvements

Ground Pound

i,

pS appuyez (8) a" en plein air

Objets Hele

Walk into object while holding down Y

Marched dans objet ct tandis que en tenant vers le bas 1

Cat Moves

Climb Walls

Walk into object while il olding down L

Entrez dans object while en maintenant enfoncé

Claw

=> J

un

1

MultiPlayer Moves

Pick Up a Friend

Press Y when standing next to a friend

Appuyez sur (1) en position debout à côté d'un ami

Enter a Bubble

L

A

Pounce

ZL + Y

B + 1

Claw Dive

Press and hold Y in midair

dans

Appuyez et hold 1 en plein air

Assist Play

Assist Play est une fonctionnalité exclusif à la Wii U GamePad. En utilisant son écran tactile et intégré microphone, vous pouvez interagir différentes zones du pour un jeu plus facile ou pour découvrir des secrets.

Assist Play fonctionne mieux avec un autre joueur à la barre, mais vous pouvez facilement utiliser presque toutes ses fonctionnalités en mode solo également.

Touch Screen Abilities

Collect Coins!

Vous pouvez toucher toutes sortes des pièces sur le toucher écran pour collecter eux.

Hit/Break Blocks!

Vous pouvez interagir avec les blocs également. Cassez les blocs cassables, ramassez des pièces avec des tapotements rapides, ou saisissez des Power-Ups importants à partir des blocs ?.

Stun/Defeat Enemies!

Touchez le stylet sur les ennemis pour les étourdir. Ceci est particulièrement utile sur des ennemis comme Ty-Foos, qui ne peut ensuite plus plus longtemps leurs des vents féroces vers souffler sur votre personnage mettre hors service des falaises.

Pendant ce temps, certains ennemis comme ce Snow Pokey peut être vaincu et même en brute force,

Assist Play même défie les lois de gravité !

Interact with Scenery!

Activez des parties de la scène simplement en les touchant. Dans certains cas, cela peut être utilisé pour ouvrir des portes ou révéler des secrets, tels que des blocs invisibles, Plèces, ou ennemis.

Microphone Abilities

Interact with More Scenery!

Souffler dans le microphone du GamePad provoque une brise légère qui traverse la scène. Les effets peuvent varier de simples changements cosmétiques à la défaite des ennemis. Le microphone peut également être utilisé pour révéler des blocs invisibles, des pièces et des ennemis.

Move Platforms!

Certaines plates-formes, comme la Plate-forme Hélice, ne peuvent être déplacées qu'en soufflant dans le microphone.

Assist Play

Tnen 1 lwesome Wal y

Que vous souhaitiez ou non terminer Super Mario 3D World en vous appuyant entièrement sur vos compétences de plateforme, il arrive que l'Assist Play soit vraiment utile pour gagner du temps et même préparer des stratégies avancées ! Nous avons décrit ci-dessous quelques méthodes.

Provide a Smooth Rido Pr

Laissez le monde venir à vous ! Utilisez l'écran tactile pour appuyer sur les flèches des Switchboards et les guider à distance.

Si votre personnage est déjà debout sur la Switchboard, l'écran tactile

remplacer l'une des flèches sur laquelle ils se tiennent.

Ain't Afraid of No Ghost!

Garder le stylet sur l'écran tactile directement au-dessus de Boo ou Peepa et ils disparaîtront aussi longtemps que vous en aurez besoin, permettant un passage en toute sécurité. Cela fonctionne même sur les Big Boos !

Catch that Rabbit

Difficile d'attraper ces lièvres rapides ? (Salut, joueurs de Peach !) Vous pourriez passer à Toad ou utiliser un projectile, mais pourquoi perdre du temps ? Touchez simplement le Lièvre sur l'écran tactile et attrapez-le facilement pendant qu'il est abasourdi.

Remote Detonation

Les Bob-ombs peuvent être un casse-tête pour Mario, que ce soit pour les éviter ou les utiliser offensivement. Avec l'Assist Play, vous pouvez faire les deux. Touchez un Bob-omb pour le transformer en Bombe, puis maintenez le stylet dessus et faites-le glisser n'importe où sur l'écran que vous souhaitez. Vous pouvez ensuite retirer le stylet pour le laisser descendre en douceur, ou donner un petit coup de stylet pour le déclencher.

The Basics

Game Progression

Votre quête pour vaincre Bowser dans Super Mario 3D World prend de nombreuses formes — certaines stimulantes, d'autres immédiatement gratifiantes. Ci-dessous sont répertoriés les événements que vous rencontrerez en cours de route. Savoir à l'avance quelles situations vous rencontrerez sera un atout majeur, alors étudiez bien !

Playable Levels

Votre objectif dans chaque le niveau jouable est de atteindre le Poteau d'Objectif. Cela semble assez simple, mais chaque niveau est parsemé d'obstacles et de défis conçus pour entraver à chaque tournant. De bottomless trous des piques, des ennemis attaquants aux obstacles routiers, vous avez du pain sur la planche !

De plus, le jeu suit chaque Étoile Verte et Timbre collectés. Il suit également si vous atteignez le sommet du Poteau d'Objectif dans chaque niveau que vous tentez, et quels personnages ont terminé quels niveaux jusqu'à présent. Accomplir ces tâches est essentiel pour voir tout ce que Super Mario 3D World a à offrir.

Locked Levels

Pendant certaines parties du jeu, vous rencontrez des parcours verrouillés et nécessitez un certain nombre d'Étoiles Étoiles Vertes pour ouvrir. Vous pouvez souvent passer outre les niveaux verrouillés et terminer quand même le Monde ou le jeu. Cependant, cela affecte votre note d'étoiles car vous manquerez les Étoiles Vertes Étoile et un Timbre. Si vous visez la complétion totale, il est conseillé de collecter autant d'Étoiles Vertes et de Timbres que possible pendant que vous jouez à travers le jeu.

The World Screen

L'Écran du Monde est la façon dont nos héros naviguent autour du Royaume des Sprixies. Sur L'Écran du Monde, vous pouvez accéder à tous les niveaux jouables niveaux, Maisons de Toad, niveaux du Capitaine Toad, et plus encore. Entre-temps les tuyaux peuvent vous emmener vers des zones secrètes ou même vous transporter entre les Mondes abondent, alors assurez-vous d'explorer chaque recoin et chaque creux.

Map Screen

Le Royaume Sprixie L'Écran de la Carte est où vous pouvez vérifier sur jusqu'où ce que vous avez obtenu dans votre mission, ainsi que comme affichage votre dans l'ensemble jeu achèvemen statistiques. Vous pouvez également voyager entre les mondes que vous avez déjà explorés, même si vous ne les avez pas encore terminés !

Lucky Houses

Après quelques niveaux terminés, vous obtenez (ou récupérez si vous l'avez déjà utilisé) l'accès à une Maison Chanceuse dans un Monde. Celles-ci sont totalement optionnelles mais sont un bon endroit pour récupérer beaucoup de Pièces et, éventuellement, des 1-Up.

Sautez simplement sous chaque Bloc Machine pour les frapper et révéler une image. Associez une paire de n'importe quelle image pour gagner 100 Pièces, deux paires pour 200 Pièces, trois images pour 300 Pièces, ou quatre de la même image pour un incroyable 777 Pièces ! Si vous ne faites aucune correspondance, vous recevrez quand même 10 Pièces rien que pour avoir joué.

TIP

Comment gagner ai Slofis

Alors qu'un bloqueur de machines tourne, chaque image revient sur la face d'un bloc de slots donnée toutes les trois secondes. Regardez attentivement l'image que vous voulez, puis continuez à compter à trois secondes près jusqu'à ce que vous soyez prêt à faire bouger ce Block ! N'hésitez pas à utiliser la musique du jeu pour vous aider à garder le tempo en comptant.

Toad Houses

De temps en temps, vous aurez accès à une Toad House. Comme les Lucky Houses, elles sont entièrement optionnelles mais constituent un bon endroit pour obtenir rapidement des Power-Ups. Dans chaque Toad House, vous trouverez une petite boîte cadeau et une grande boîte cadeau. Au hasard, l'une d'entre elles contiendra plusieurs Power-Ups en même temps. L'autre contiendra un seul Super Mushroom. C'est à vous de choisir quelle boîte prendre et d'espérer récolter le bonanza Power-Up !

TIP

Besoin d'un coup de main d'Exira ?

Les Toad Houses se réinitialisent à chaque partie que vous lancez

Pour vous aider à obtenir un coup de pouce supplémentaire.

Boss Battles

Bien plus puissants que les ennemis standard, les boss utilisent des tactiques sournoises et attaquent souvent dans des arènes dangereuses. Des réflexes rapides et une stratégie sont nécessaires pour vaincre ces vilains ! Vaincre les boss est généralement, mais pas toujours, essentiel à la progression du jeu.

Mystery Houses

Les Mystery Houses sont une autre excellente façon d'ajouter rapidement des Green Stars à votre total. Ce sont des ensembles de salles de défis à tir rapide où votre tâche est d'accomplir des tâches telles que naviguer parmi des obstacles ou vaincre des ennemis en 10 secondes de jeu; si le temps expire, vous devez recommencer le Mystery House (et tous ses défis) depuis le début, mais vous conservez toutes les Green Stars que vous avez collectées dans le Mystery House jusqu'à présent.

Captain Toad's Adventures

Capitaine Toad's Les aventures sont bonnes lieux pour ajouter des Green Stars à votre total, car chacun en contient cinq. Faites naviguer le Capitaine Toad dans un labyrinthe rempli d'ennemis et de pièges pour atteindre les Green Stars. Il y en a une

attraper, however Le Capitaine Toad ne peut pas sauter. Utilisez ® pour faire pivoter le labyrinthe selon vos préférences au fur et à mesure.

REMARQUE

DE

Lo

Les Aventures du Capitaine Toad sont réservées à un joueur unique, et ce joueur sera invité à

utilisez le GamePad Wii U.

Sprixie Houses

Il suffit d'entrer dans une Sprixie House pour recevoir le Poinçon et l'ajouter à votre collection. Rien de plus simple.

GamePad Stages

En plus des Aventures du Capitaine Toad, certains niveaux de Super Mario 3D World nécessiter l'utilisation de la Wii U GamePad à prendre la avantage du GamePad exclusif des fonctionnalités. Voir le Comment se section Jouer pour les détails. Si vous jouez avec une manette autre que le GamePad et essayez d'accéder à l'un de ces niveaux, le jeu vous demandera de passer au GamePad avant de vous permettre d'entrer.

Enemy Battles

Ici, vous êtes placé dans une bataille d'arène contre un ou plusieurs ennemis standard tels que les Galoombas ou les Fire Bros. Vainquez les ennemis pour obtenir une Green Star.

Character Control

NOTE

Les commandes de boutons répertoriées ici s'appliquent au Wii U GamePad, au Wii U Pro Controller et au Classic Controller Pro. Pour d'autres pour les fiches de contrôleur, veuillez consulter la section Comment jouer.

Super Mario 3D World est un jeu vaste, plein de défis. Pas d'inquiétude toutefois ! Aucun défi n'est insurmontable. Dès le moment où vous commencez le jeu, on vous fournit une quantité impressionnante d'acrobaties compétences pour franchir chaque scène.

Certaines moves listés ci-dessous seront utilisés constamment dans votre quête, tandis que d'autres seront réservés à des situations spéciales. Assurez-vous d'être imaginatif en utilisant ces mouvements, car cela vous mènera à la victoire et à de nombreux Sprixies sauvés!

Basic Moves

Sauter

Appuyez sur ® (ou ®) pour sautez dans les airs. Cela est l'un des game's compétences les plus importantes car cela vous permet de boucher les blocs de ci-dessous, attaquez les ennemis, et naviguer entre plates-formes. Plus vous maintenez le bouton de saut, plus vous resterez en l'air. Touchez le bouton pour un petit saut rapide, ou maintenez-le pour une longue suspension (surtout en mode Peach).

Dash

Maintenez ® (ou ®) pendant en vous déplaçant pour briser en une ruée. Faire une ruée vous permet de vous déplacer plus vite à travers les niveaux, économisant du temps précieux sur le chronomètre. Faire une ruée avant un saut augmentera également sa hauteur et le potentiel de distance.

Dans Super Mario 3D World, il y a deux niveaux pour cette technique : la Ruée et la Super Ruée. La Super Ruée est atteinte lorsqu'un personnage utilise la Ruée pendant un certain temps. À chaque niveau de vitesse atteint, vous entendrez un son de signalement et les pieds de votre personnage émettront brièvement des étincelles. Utilisez ces indices pour vous aider !

Crouch

Appuyez sur ZL (ou ZR) pour accroupissement. S'accroupir ralentit votre mouvement la vitesse, mais c'est essentiel d'entrer dans des espaces étroits espaces. Il a aussi le bénéfice supplémentaire de faire de votre personnage plus difficile à toucher, et par conséquent plus facile d'éviter les dangers et les attaques ennemies. S'accroupir pendant une dash permet aussi à votre personnage d'effectuer une glissade rapide. S'accroupir sert également de préparation pour le puissant saut en position accroupie, qui est expliqué dans la section suivante. Enfin, s'accroupir sert à accéder à de nombreuses zones secrètes du jeu. Ne jamais l'écarter !

Advanced Moves

Long Jump

Lorsque vous marchez ou running, t ap ZL (or ZR Aa quickly, then Ⓑ (or ®) pour effectuer un long sauter. Ce mouvement ajoute un peu plus de distance vers vos sauts. Cependant, cela a un coût de hauteur de saut, donc planifiez vos longs sauts en conséquence.

Somersault

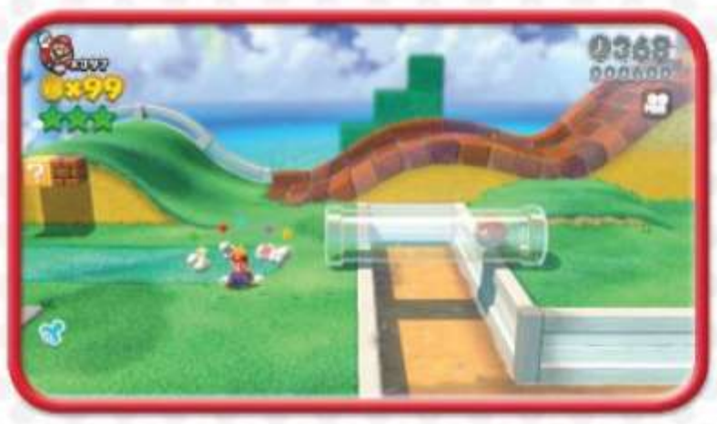
Ⓒtapez et maintenez Ⓛ dans votre intention dans une direction, puis appuyez Ⓨ (ou ®) pour effectuer une roulade. Utilisez cette mouvement pratique pour briser à travers les blocs et la vitesse dans les passages étroits les passages. Vous pouvez aussi utiliser la roulade pour attaquer les ennemis.

Rolling Long Jump

Lorsque un plafond bas vous empêche de sauter par-dessus un grand trou, la roulade longue peut suffire faire l'affaire ! Pendant une roulade, rapidement appuyez sur ® (ou ®) pour plonger en avant. Cela permet à votre personnage de minimiser la hauteur de le saut sans sacrifier la distance.

Character Control

Ground Pound



Sautez dans les airs, puis appuyez sur ZL (ou ZR) pour frapper le sol violemment avec un coup de force. Les coups de sol peuvent écraser les ennemis, les blocs et d'autres objets.

TIP

Vous pouvez aussi considérer le coup de sol comme un coup de pied ou une attaque de saut bien plus puissante.

Enemies qui prennent plusieurs attaques de saut de la part de au-dessus pour vaincre peut nécessiter bien moins de coups d'un coup de sol.

Ground Pound Jump

Au moment où Mario touche le sol après un coup d'assaut réussi, sautez à nouveau; Mario tournera et exécutera un grand saut. Cela est utile pour maintenir votre élan plutôt que d'attendre que Mario se relève du sol.

Wall Slide

Jump toward a wall and hold Ⓛ in the direction du mur au moment du contact. Mario glisse le long du mur à une vitesse réduite. Utilisez ceci lorsque vous n'êtes pas sûr du chemin en dessous et ne pas voulez prendre un saut de foi, ou lorsque vous devez effectuer un atterrissage doux et précis.

Wall Jump

Pendant que vous glissez le long un mur, appuyez sur ® (ou ®) pour vous pousser contre le mur. Les sauts muraux vous permettent d'atteindre des hauteurs supérieures à ce qui serait possible autrement.

Si vous vous placez entre deux surfaces situées de manière adaptée, vous pouvez généralement effectuer une série de sauts muraux pour atteindre des zones autrement inaccessibles.

Saut accroupi

Le saut accroupi demande un moment de charge, mais la hauteur supplémentaire vaut l'attente. Maintenez le bouton ZL (ou ZR) pour vous accroupir jusqu'à ce que vous voyiez votre personnage commencer à trembler, puis appuyez sur Ⓑ (ou ®) pour lancer dans un salto arrière vertical. Si vous cherchez à atteindre une corniche ou une plate-forme, il est préférable de vous tourner loin de votre cible lorsque vous vous accroupissez.

Side Somersault

Pour effectuer une somersault latérale, avancez d'une direction, puis inversez simultanément direction et appuyez sur Ⓑ (ou Ⓐ®. Ce mouvement déplace votre élan, ce qui vous permet de changer de direction sans vous arrêter d'abord. Utilisez le côté faire des sauts tournants pour se ruer loin des dangers inattendus.

Special Techniques

Climbing

Many levels Bien
objets escaladables,
tels que des poteaux ou des arbres.
Sautez sur un objet escaladable
pour vous accrocher,
puis utilisez © pour vous
déplacer dans
n'importe quelle direction. Pour arrêter
d'escalade, sautez simplement
absente à partir du objet.
Après avoir attrapé un Super
Bell, les murs deviennent aussi des objets à escalader. En appuyant sur ®, le joueur sautera de la surface escaladée, tandis qu'en appuyant sur ZL il les fera tomber tout droit.

TIP

Grimpez chaque arbre que vous pouvez — plus l'arbre est haut, mieux ! Le sommet de nombreux arbres renferme des objets, ou vous permettront d'avoir une vue dégagée sur le niveau une fois que vous atteignez le sommet.

Swimming

Sous l'eau,
la natation est de loin
le plus facile et le plus rapide
manière se déplacer. Touchez
de (ou Ⓐ®) pour nager.
La natation augmente
votre vitesse, mais elle aussi
vous propulse vers le haut.
Chaque tape sur le bouton
donne lieu à un seul
nage. Ajustez votre synchronisation pour couler et nager selon les besoins.

Bouncing

Le rebond nécessite
à régler le temps avec précision,
et un moment opportun,
cible — dans
particulièrement, n'importe
lequel
ennemi qui peut être
écrasé peut permettre
à vous utiliser ceci
technique. Sautez
sur votre cible
et touchez ® (ou ®) juste au moment où vous prenez contact. droit,
Si vous synchronisez, vous bondirez haut dans les airs.

| Une méthode alternative consiste à maintenir ® (ou ®) pendant que vous
sautez au lieu de lâcher prise. Vous
rebondirez une fois que vous atteignez votre cible.

Spin Jump

Twirl © jusqu'à Mario
démarre spin, thoue
appuyez sur ® Ⓐ(@) pour
(ou
saute avec les bras
tendus. Mario
saudra plus haut que
la normale et prendra
plus de temps pour retomber sur le
sol. Pour la plupart
des personnages, ceci est le
plus le saut le plus haut peut être réalisé.

Slide

Mario peut glisser par
en tenant ZL (ou ZR)
lors de la descente
une surface inclinée.
Pendant la glisse, Mario
attaque la plupart des ennemis
dans son chemin automatis-
iquement.

Item Interaction

Vous pouvez ramasser des objets
(tel que des Carapaces et
plants-Piranha épargnés)
en maintenant Ⓨ (ou Ⓧ®)
et les toucher. Alors
tant que vous maintenez
le bouton, Mario continuera
continuer à presser le
article. Pour lâcher prise, simplement
relâcher le bouton.

Our Four Heroes

Sous l'attaque de Bowser, tous les héros du Royaume Champignon sont présents et comptent parmi nous ! Chacun de ces personnages apporte des forces et des faiblesses différentes à la table dans leur quête pour libérer les Sprixies et leur territoire. Super Mario 3D World devient un jeu différent selon le personnage que vous incarnez, il vaut donc la peine de les essayer tous.

Mario

Mario est la vedette de notre spectacle, et cela fait des années qu'il sauve le monde. En matière de saut et d'empêchement du mal, le Royaume Champignon n'en a pas de meilleur ni plus expérimenté.

Mario est le touche-à-tout de l'équipe. Sa vitesse de déplacement, son adhérence et sa hauteur de saut sont toutes dans des spécifications normales —

c'est-à-dire que tous les autres personnages mentionnés dans cette section sont des variations de lui. Si vous voulez obtenir la meilleure sensation de la manière dont Super Mario 3D World est joué nativement, alors le bon vieux Mario est là pour vous, comme toujours.

Luigi

Le frère audacieux de Mario est de retour pour une autre tentative, apportant ses pouvoirs de saut en hauteur pour aider. Lorsqu'il saute, il atteint la meilleure hauteur parmi ces héros, et bien qu'il ne soit pas Peach, ses sauts ont aussi un peu de flottement.

Si vous voulez avoir plus de facilité avec vos sauts ou simplement fêter l'Année de Luigi (et vraiment, pourquoi ne pas le vouloir ?) alors le frère vert est prêt et disposé.

Toad

Le fidèle sujet royal du Royaume Champignon accompagne une fois de plus les frères Mario dans leurs aventures. Cette fois-ci, il n'est pas une simple copie des Bros, mais un acteur majeur à part entière.

Toad est le plus rapide de tous les personnages jouables. Alors que d'autres personnages doivent sauter par-dessus des obstacles et des ennemis, Toad a la puissance de jambes pour les contourner en un clin d'œil et atteindre rapidement le poteau de but. Son inconvénient est qu'il a la plus faible hauteur de saut et le temps suspendu des quatre, à peine. Si vous aimez votre Super Mario 3D World avec un peu d'adrénaline supplémentaire, envisagez de choisir Toad. Assurez-vous seulement de vous attacher d'abord.

Princess Peach

Nous sommes désolés, Bowser, mais notre Princesse est sortie de son château !

Peach a la vitesse de déplacement et l'élan les plus faibles de notre troupe, mais elle compense largement cela par sa capacité à flotter pendant environ deux secondes de jeu, lui offrant une mobilité aérienne inégalée. Les possibilités sont infinies.

Transportez vos amis au-delà des fosses, combinez son vol avec les pouvoirs d'escalade du Power-Up Cat, ajoutez la lévitation pour les sauts en hauteur,

ou dominez les cieux comme Peach Tanooki. Si vous cherchez à explorer les niveaux ou éviter les pièges avec aisance et finesse, cette princesse est une force de la nature.

Power-Ups and Forms

Les acrobaties sont géniales, mais les pouvoirs spéciaux sont encore meilleurs ! Le long
le au fil du temps, Mario et ses amis pourront adopter différentes formes.
Tous contiennent leurs propres pouvoirs pour vous aider à combattre Bowser et ses sbires. Utilisez le Power-Up le plus adapté à la tâche !

NOTE

The button comm et listés ici un pli à th
Wii U GamePad, Wii U Pro Controller, and Classic
Controller Pro. For other controller listings,
please see the How to Play section.
While Mario is listed ici, veuillez noter que tout
Les formes de Mario s'appliquent, chat à tous les Marios,
héros, ou que Boomerang cela soit Luigi Petit 2
Toad, Fire Pea

Super Mario

C'est la taille par défaut de Mario, et celle à laquelle vous devriez vous habituer à voir le plus souvent. Dans cette forme standard, Mario (et ses amis) peuvent sauter, dash et écraser avec le

le meilleur d'eux. Avec un athlétisme impressionnant et de la résilience, Mario est capable de surmonter presque n'importe quel défi. Si un personnage subit des dégâts, il est réduit à une forme plus vulnérable. Lorsque cela se produit, cherchez simplement un Super Champignon pour revenir en pleine forme de combat.

Small Mario

Lorsque Mario reçoit des dégâts, il devient Petit Mario. Dans cet état, Mario est extrêmement vulnérable. Petit Mario ne peut pas briser les blocs, et un seul coup peut mettre fin à son aventure. Cela ne signifie pas que Petit Mario est sans défense, cependant. Dans cette forme, Mario peut encore

combat, traverser des zones dangereuses et accomplir ses actes héroïques habituels — il doit simplement être un peu plus prudent jusqu'à ce qu'il trouve un Power-Up frais. Dans cette forme, Mario est également assez petit pour tenir dans la hauteur d'un seul bloc, ce qui lui permet d'entrer facilement dans des endroits où ses autres formes devraient se baisser pour entrer.

Fire Mario

Lorsque Mario collecte une Fleur de feu, il se transforme en Fire Mario. Dans cette forme, Mario peut utiliser des boules de feu pour attaquer

ses ennemis à distance en sécurité. Tous les ennemis ne sont pas vulnérables aux boules de feu, mais Fire Mario peut facilement s'adapter à ces situations. Fire Mario possède tout du Super Mario

mouvements acrobatiques, il est donc toujours prêt à changer ses attaques. Cette transformation rare rend également notre héros un peu plus résistant. Lorsque Fire Mario subit des dégâts, il revient simplement à Super Mario.

Dans cette forme, appuyez sur ® (ou ®) pour faire glisser une boule de feu au ras du sol.

Les boules de feu rebondissent sur les murs, les rendant particulièrement efficaces dans

ce qui est enfermé espaces. Les boules de feu peuvent aussi être utilisées pour enflammer des socles spéciaux,
révélant des objets cachés ou des zones secrètes au cours du processus. Vous pouvez également lancer des boules de feu dans les Clear Pipes !

TIP

Si vous ne pouvez pas lancer une boule de feu sur un ennemi dans

une ligne droite, essayez plutôt un tir en rebond sur le cadre !

Boomerang Mario

Lorsque Mario collecte une Fleur Boomerang, il devient Boomerang Mario. Comme le Feu

Transformation de Mario, cette forme permet à Mario à attaque à distance. Cependant, Mario peut utiliser boomerangs pour éliminer ennemis volants cela

ses boules de feu ne pouvaient jamais atteindre. Les boomerangs peuvent également ramasser des objets à collectionner, rendant cette transformation particulièrement polyvalente. En étant dans cette forme, appuyez sur ® (ou ®) pour lancer un boomerang. Vous ne pouvez lancer qu'un seul boomerang à la fois.

utiliser un boomerang à la fois. Après avoir lancé un boomerang, vous devez attendre qu'il revient ou se casse avant de pouvoir lancer le suivant.

TIP

Pour un peu plus de plaisir et pour vous couvrir,

vous pouvez sauter par-dessus un boomerang alors qu'il revient vers vous, ce qui lui permet de voler derrière vous. Vous pouvez

fais ceci seulement quelques fois toutefois.

Cat Mario

Lorsque Mario collecte une Super Cloche, il se transforme en Cat Mario. Cat Mario peut griffer ou bondir sur les ennemis depuis le

au sol, ou les griffer en plongeant vers eux depuis les airs. Cat Mario peut aussi grimper aux murs, ce qui rend facile la manœuvre autour de

des ennemis et des pièges, et trouver des zones secrètes.

Grimpez les surfaces verticales en leur bondissant dessus avec ® (ou ®) et Cat Mario s'y collera automatiquement; utilisez © pour grimper dans n'importe quelle direction. Pour griffer un ennemi, appuyez sur ® (ou ®) tout en restant debout ou en marchant; Pour bondir sur un ennemi au sol, maintenez ® (ou ®) en courant. Enfin, pour plonger griffer un ennemi depuis les airs, sautez, puis maintenez © (ou ®) pour bondir avec les griffes déployées !

Tanooki Mario

Lorsque Mario collecte une Super Feuille, il se transforme en Tanooki Mario. Dans cette forme, Mario peut exécuter des vols défiant la gravité et des attaques de queue dévastatrices ! Flottant

~~ ralentit la descente de Mario à tel point qu'elle devient pratiquement

marche dans les airs. Tanooki Mario peut utiliser son attaque de queue pour toucher ennemis et détruisent des blocs. Combinée avec l'adresse acrobatique de Mario, la rare Power-Up Tanooki offre l'une de ses formes les plus polyvalentes. Flottez en maintenant ® (ou ®) dans les airs. Cela n'étend pas seulement le

durée de votre saut, cela permet également d'effectuer des ajustements en plein air pour des atterrissages de précision. Pour viser ZL (ou ZR) la queue et tourner, appuyez sur perform une attaque de queue, touchez ®). Enfin, © (ou ca
you être parti continuellement et en mouvement,

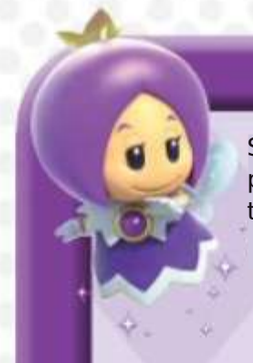
Suits and Transformations

Mega Mario

En collectant un champignon Mega, Mario devient Mega Mario. Mega Mario ne craint rien. Il écrase les ennemis, casse les obstacles et des parties de la scène, et peut même vaincre des ennemis plusieurs fois sa taille normale. Cependant, en échange, il se déplace bien plus lentement que la normale, alors gardez à cela en tête. Il peut aussi perdre une vie en tombant dans des trous.

Lucky Cat Mario and Golden Statue Mario

Lorsque Mario collecte une cloche chanceuse, il subit une transformation spéciale en Chat. Mario Chat Chanceux peut effectuer un coup de square pour se transformer en Mario Statue dorée. Dans cette forme, Mario ne peut pas bouger, mais il est intouchable par tous les dégâts. Chaque transformation en Mario Statue dorée est temporaire, mais la prochaine ne nécessite qu'un coup de pied au sol. Tant que vous avez une cloche chanceuse, la forme Mario Statue dorée peut être utilisée quand vous le souhaitez.



Si Mario se transforme en statue dorée en plein air, les pièces sont continuellement produites jusqu'à ce qu'il touche le sol. Transformez-vous en statue depuis le grand

hauteurs pour récolter des récompenses dorées !

Mario Statue dorée est mieux utilisé pour protéger contre les projectiles et les dangers en mouvement. Bien que certains ennemis ignorent Mario Statue dorée, d'autres se précipiteront

et attendre que la transformation se termine !

White Tanooki Mario

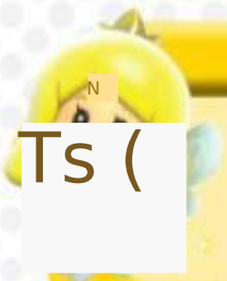
Mario White Tanooki possède tous les pouvoirs de Mario Tanooki, mais est aussi invincible aux ennemis et aux dangers du stade. Considérez-le comme avoir une Super Étoile pendant toute la durée d'un niveau. Gardez à l'esprit que Mario White Tanooki peut encore perdre une vie en tombant dans un puits, en tombant dans lava ou un Marais Poison, ou toucher un mur de Fuzzies.

CAUTION

Vaincre un niveau avec Mario White Tanooki vous prive de la capacité d'atteindre 100 pour cent accomplissement (étoiles scintillantes sur votre fichier de sauvegarde terminé), même si vous obtenez tout le reste dans le jeu. Si cela est important pour vous, assurez-vous de recommencer le même niveau sans Mario White Tanooki pour récupérer vos étoiles scintillantes !

Items and Objects

Vous trouverez un certain nombre d'objets avec lesquels interagir dans Super Mario 3D World. La plupart d'entre eux peuvent aider dans votre aventure. Cependant, certains peuvent être dangereux à lire ! Mario's santé. Assurez-vous de connaître la différence



NOTE

Pendant Mario est référencé dans ces sections, tous de notre héros peut interagir avec ces éléments et objets dans le même manière.

TIP

À vous adapter à la situation ! À quelques exceptions près, vous pouvez porter un objet Puissance supplémentaire your le de stockage où que vous alliez, et utiliser le bouton pour le récupérer quand vous besoin d'un coup de pouce ou voulez échanger votre actuellement utilisé Power-Up.

Power-Ups

À chaque fois que vous voyez un Power-Up, c'est une bonne idée de le saisir. Les pouvoirs et les capacités qu'ils confèrent sont la clé pour accéder à vos différentes formes, et ainsi vaincre Bowser avec le moins de difficultés possible.

Super Mushroom

Le champignon Super transforme Petit Mario en Super Mario. Vous trouverez un peu d'un des dans prévu emplacements. Ils ont véritable flair de montrant en haut quand Mario est à lui la plupart vulnérables. Quand tu es en jouant avec Mario petit, des blocs qui autrement auto des Power-Ups plus avancés fournissent généralement des Super Champignons à la place.

NOTE

Les Champignons Super ne remplacent pas les autres power-ups. Si vous en ramassez un alors que vous êtes au maximum Super Mario, then the Super Mushroom will go into your inventory. If you're already carrying a spare Power-Up in your inventory, collecting a Super

Le Champignon vous rapportera 1 000 points.

Champignon 1-Up

Le Champignon 1-Up est parmi les Power-Ups les plus importants que vous puissiez trouver. Au lieu d'octroyer de nouvelles capacités, un Champignon 1-Up vous offre une vie supplémentaire

vie. Ces objets précieux sont disséminés tout au long du jeu, alors assurez-vous de saisir chacun d'entre eux que vous trouvez,

en particulier si vous jouez en multijoueur où il est facile de perdre plusieurs vies fréquemment.

Fire Flower

La Fleur de feu transforme Mario en Mario de feu. Cet utile

Power-Up est assez rare, alors profitez-en pleinement lorsque vous en trouvez un: vous obtenez une puissance offensive à distance contre les ennemis.

Fleur Boomerang

Ce Power-Up transforme Mario en Mario Boomerang. Les Fleurs Boomerang sont aussi rares que les Fleurs de Feu, et elles valent toujours la peine d'être collectées pour l'attaque à distance.

et les capacités de récupération d'objets qu'ils accordent.

Super Cloche

La Super cloche accorde à Mario le pouvoir de Forme de Chat, et c'est l'un des Power-Ups que vous rencontrerez le plus souvent. Avec elle, Mario et son équipe peuvent faire tout ce que

un chat peut : grimper aux murs, bondir et griffer les ennemis. Cherchez toujours une Super Cloche afin d'être mieux

est équipée pour trouver des zones secrètes, ainsi que disposer d'une attaque de proximité bien équilibrée prête à affronter les ennemis.

Super Étoile

#) Les Super Étoiles rendent nos héros temporairement immunisés contre tout

dégâts. Tandis que votre personnage profite de l'Étoile Super, l'effet, vous pouvez vaincre les ennemis simplement en les traversant

eux et vous pouvez toucher ou marcher sur des terrains dangereux tels que des pointes. Ces Power-Ups rares ne peuvent pas être stockés, alors assurez-vous d'être prêt à l'utiliser avant de le collecter.

Super Leaf

©) Les Feuilles Magiques transforment Mario en Tanooki Mario, qui peut

attaquer les ennemis avec sa queue et rester en l'air pendant longtemps étire. La Super feuille est l'une des plus rares et pourtant Power-Ups utiles, il est donc toujours judicieux d'en saisir un

lorsque vous le pouvez, ou même en glissant un dans votre emplacement de stockage d'objets.

Gold Leaf

Si vous perdez cinq vies sur un seul niveau, un Bloc d'aide doré apparaîtra avec une Feuille d'invincibilité à l'intérieur. Ramasser

ceci haut transforme Mario en Tanooki blanc Mario, qui est effectivement invincible (bien que peut encore perdre vies

en tombant dans des gouffres). Gardez à l'esprit que les Blocs d'aide ne apparaissent pas dans les niveaux que vous avez déjà terminés, et ils n'apparaissent pas non plus dans les Mondes au-delà du Monde Bowser.

ATTENTION

If you complete a stage after having picked up this Leaf, you automatically lose the ability to gain full 100 percent completion (sparkling stars on your completed save file), even if you obtain and accomplish everything else in the game. Fortu - nately, you can reverse this situation simply by beating the stage again without using this Leaf.

Propeller Box

En utilisant la Boîte Propeller, Mario peut se lancer à des hauteurs incroyables et flotter lentement vers le sol. Cela lui permet d'explorer des zones qui seraient autrement impossibles à atteindre. La Boîte Propeller agit comme un

Power-Up temporaire que les personnages peuvent simplement passer par-dessus leur tenue actuelle. Lorsqu'ils subissent des dégâts, la Boîte Propeller est détruite.

En l'air, appuyez sur ® (ou ®) pour vous lancer vers le haut avec une poussée de vitesse. Vous devez toucher le sol avant de pouvoir utiliser la capacité

à nouveau. Après chaque lancement, ®@) pour ralentir votre descente. Cela maintenez enfoncé ® (ou peut être utilisée à tout moment avant d'atterrir. Chaque Boîte Propeller ne peut être utilisée que lorsque vous êtes dans le niveau — une fois que vous atteignez le Poteau d'Objectif, vous recevez une vie supplémentaire.

NOTE

La Boîte à hélice est très utile, mais « limite les effets de certains elle Power-Ups. Pendant actif, naviguant throwing boules de feu; la Propeller et la Box empêchent ou vous tournent en une statue; Tanooki attaques de queue et toutes les autres capacités de Chat.

les capacités Power-Up, toutefois, peuvent être utilisées.

7 Boîtes

? Les Boîtes ressemblent à des Blocs, mais elles se comportent très différemment. Si Mario frappe à plusieurs reprises et rapidement l'un de ces objets rares, la Boîte ? se libère et

enveloppe de Mario supérieur corps ! Comme Hélice Boîtes, ? Boîtes agir comme temporaire Power-Ups. Comme Mario bouge, le Bloc ? génère Pièces. Quand il prend dégâts, le ? Boîte est détruit. Comme Propulseur Boîte, si Mario atteint le Objectif pôle pendant portant le Boîte ? la récompense être va un supplémentaire vie

Mega Mushroom

La Mega Mushroom ultra-rare transforme temporairement Mario en Mega Mario ! Foncez sur les ennemis et détruisez même des parties de la scène dans votre impressionnante frénésie ! Faites attention à ne pas détruire les tuyaux qui pourraient mener à des zones secrètes pendant que vous piétinez.

Double Cherry

Deux Marios valent mieux qu'un ! La Double Cerise crée un clone de Mario qui imite exactement ses mouvements et possède les mêmes capacités équippées. Mieux encore, vous pouvez collectionner jusqu'à quatre Doubles Cerises dans un niveau pour obtenir un maximum de cinq Marios à votre service. Planifiez des attaques coordonnées ou explorez avec efficacité.

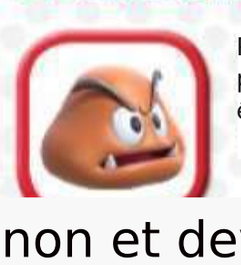
Lucky Bell

Trouvé uniquement dans les dernières parties du jeu, la Lucky Bell vous donne le Power-Up du Chat Chanceux. Mario et ses compagnons pourront faire tout ce que permet le Power-Up du Chat, avec l'avantage supplémentaire de pouvoir se transformer en statue dorée invincible.

Koopa Shell

Boîte de Canon PRE Ramassez la Boîte de Canon et devenez une tourelle vivante et vous tirerez des boules de canon sur vos ennemis de toutes les directions ! Ces objets ne sont pas exactement des Power-Ups à proprement parler, mais ils restent très utiles ! La Boîte de Canon est constamment disponible n'importe où

Écraser les Koopa Troopas peut alors être ramassé avec le © (ou leurs Carapaces, qui) bouton. Mario peut alors en roulant à l'intérieur en maintenant le bouton ZL (ou ZR), en écrasant tout le monde ! Attention — ne pas le faire trop longtemps ou vous deviendrez étourdi et pendant quelques secondes rares de jeu ! Les Carapaces existent aussi. vous générer des pièces.



vulnérable pour, a étendue avec

vous font face, sauf si vous maintenez (ou ®) pendant quelques parties secondes pour tirer avec un tir superchargé.

Beam Box

Présent uniquement dans quelques niveaux, cette amélioration émet un faisceau de lumière où que vous soyez. Ce Power-Up est la seule façon de vaincre les fantômes définitivement, ce qui le rend exceptionnel. Boos, Big Boos et Peepas ne seront soudain plus inquiétants.

TIP

Lorsqu'un personnage se déplace à l'intérieur d'une Carapace Koopa, cette Carapace devient leur couleur emblématique (Mario's est rouge, celle de Luigi est verte, etc.). Utilisez ceci pour distinguer les Carapaces amies des autres ! Attention toutefois : même les Carapaces « amies » peuvent endommager d'autres joueurs en multijoueur.

Ice Skate

Présent dans certains des niveaux plus hivernaux du jeu, les patins à glace permettent des déplacements ultra-rapides, au prix de la mobilité et de la hauteur de saut. Défoncez les ennemis sans effort, mais assurez-vous de regarder où vous allez afin de ne pas tomber accidentellement dans un piège ou entrer en collision avec un danger du niveau.

Goomba Mask

Prenez-en un et la plupart des ennemis penseront que vous faites partie de leurs rangs, ce qui vous permet de les contourner sans être poursuivi. C'est pratique, même si ce n'est pas attrayant.

Collectibles

Objets de collection peut ne confèrent pas de pouvoirs spéciaux, mais ils peuvent aider Mario d'autres manières, ou même débloquer des parties du jeu que vous n'avez pas encore vues. Assurez-vous d'en prendre autant que possible, aussi !

Green Star

Les Étoiles Vertes sont, sans équivoque, les objets de collection les plus importants que vous rencontrerez. Chaque niveau compte trois Étoiles Vertes, et vous devrez toutes les collectionner pour obtenir la note maximale d’étoiles dans votre fichier de sauvegarde. Bloqués les niveaux ne peuvent être accessibles qu'après avoir collecté le nombre requis d'Étoiles Vertes. Vous devrez faire beaucoup de travail pour les retrouver toutes, mais vos efforts seront récompensés. Collecter toutes les Étoiles Vertes est nécessaire pour atteindre 100 pour cent de progression du jeu.

Stamp

Collectez des timbres pour remplir la collection de timbres. Les timbres peuvent être utilisés pour décorer les poteaux vers Miiverse créés par le jeu. Un timbre est caché dans chaque niveau, et vous pouvez également récupérer des timbres dans les Maisons Sprixie. Collection de tous les timbres sont requis pour atteindre 100 pour cent de progression du jeu.

Coin

Vous trouverez des Pièces disséminées dans chaque niveau. Qu'elles soient cachées dans des blocs ou à découvert, les Pièces sont les objets de collection les plus courants que vous trouverez. Chaque à force de collecter 100 Pièces, vous gagnerez une vie supplémentaire.

Blue Coin

Les Pièces Bleues apparaissent généralement dans les salles bonus atteintes par les Boîtes Mystères. Elles disparaissent après un certain montant parfois, mais les collecter tous aboutira souvent à l'apparition d'une Étoile Verte à collecter pour Mario.

Red Coin

Les pièces rouges apparaissent après être passé à travers un anneau rouge. Elles disparaissent au bout d’un court instant, donc vous devez bouger rapidement si vous espérez les collecter. Si vous réussissez à les obtenir tous, vous serez récompensé par un power-up.

Green Star Coin

Les pièces d’étoile vertes apparaissent après être passé à travers une Étoile Verte Anneau d’étoile verte. Comme les pièces rouges, elles disparaissent après un court instant. Parvenir à collecter toutes ces pièces vous donnera une Étoile Verte.

+ Clock

Votre personnage est toujours en train de courir contre l’horloge, et les horloges + vous permettent de rester un pas en avant. Les horloges bleues accordent 10 secondes de jeu supplémentaires, tandis que le vert + horloges fournissent 100 secondes de jeu supplémentaires, secondes !

Objects

Les innombrables objets que vous rencontrez dans le jeu peuvent tout faire, de changer votre personnage à changer le monde qui vous entoure. Savoir comment ils fonctionnent vous permettra de manipuler les niveaux à votre avantage, 50 assurez-vous d’étudier !

Block

Les blocs sont des objets courants dans presque chaque niveau, mais ils servent à diverses fins. Certains blocs forment des plateformes ou rebords pour vous aider à atteindre de nouvelles zones, tandis que d'autres blocs forment des obstacles qui ralentissent votre progression à travers un niveau. La plupart des blocs peuvent être écrasés, mais parfois, vous en trouverez un qui contient un objet à collectionner ou un Power-Up.

Crystal Block

Ceux-ci ressemblent et se comportent exactement comme des blocs, mais sont violets dans couleur. Ils se trouvent le plus facilement dans certaines zones souterraines niveaux.

? Bloc

? Les blocs contiennent toujours un objet de quelque sorte. La plupart des blocs ? contiennent Pièces, mais elles sont aussi la source la plus commune de Power-Ups. En général, ne passez jamais à côté d'un Bloc ? sans vérifier son contenu. Une fois que vous l'avez fait, ceux-ci deviennent des Blocs Vides, qui restent utiles comme plateformes si ce n'est pas grand-chose d'autre.

TIP

Tous les blocs n'ont pas peut être vu ! Blocs invisibles ? Sont été rendus visibles uniquement lorsqu'ils sont frappés par le dessous, et ils contiennent toujours un objet de quelque sorte. Plus souvent que non, vous trouverez des blocs invisibles par hasard, mais cela ne fait jamais de mal de garder l’œil ouvert sur un cercle de pièces ou des blocs placés de manière suspecte. L’emplacement des blocs invisibles peut aussi être découvert en utilisant les coups au sol, en soufflant dans le microphone de la GamePad, ou toucher l’écran tactile.

Plateforme à écran tactile

Lorsque vous voyez un bloc avec une image de la Wii U GamePad à côté, vous êtes tombé sur une plateforme à écran tactile ! Touchez ce bloc sur l’écran tactile de la Wii U GamePad pour l’étendre et permettre à votre héros de poursuivre son voyage.

Roulette Block

Un bloc Roulette fait tourner rapidement un certain nombre d'améliorations. Lorsque vous frappez un bloc Roulette, il cesse de tourner et vous récompense avec le contenu affiché à ce moment-là.

Warp Box

Quand vous touche une boîte de téléportation, et vous êtes emporté vers un endroit prédéterminé. Bien que certaines boîtes de téléportation boîtes permettent à vous déplacer librement entre les zones, d'autres disparaissent une fois utilisées. Si vous n'êtes pas sûr de l'endroit où mène une boîte de téléportation, terminez vos affaires en cours avant d'entrer.

Boîte d'ennemi

Méfiez-vous des boîtes avec Bowser's un visage dessus ! Lorsque vous vous approchez d'une boîte d'ennemi, des ennemis apparaissent à raison d'un toutes les quelques secondes de jeu. Les boîtes d'ennemi contiennent une supply sans fin d'adversaires, il vaut généralement mieux les contourner. Cependant, selon leur contenu (beaucoup, contenir des Bob-ombs) elles peuvent aussi être une excellente source de provendes à utiliser contre d'autres ennemis.

P Switch

Appuyez sur un P Switch pour révéler des pièces secrètes, dévoiler des chemins cachés ou déplacer des plates-formes en place. La plupart des P Switch les effets sont temporaires, alors assurez-vous de bouger rapidement ! Les P Switch oranges ont tendance à apparaître par paires ou plus, et doivent tous être activés en même temps.

= Avant l'anneau de vérification, des pièces autour de vous et proches ont franchi les ennemis courts. Le temps Power-Up d'un rouge après pour récompenser collecter l'anneau, vous déclenchez le faire ensuite. révélé sûr que le vous Rouge Rouge

Anneau Vert Siar

®) Attrapez une Étoile avec les Anneaux Verts, c'est précieux ! C'est pareil que les Anneaux Rouges. Vous aurez une temps limite pour rassembler les pièces Green Star, avec une Green Star comme récompense. En raison de ce fait, assurez-vous de être à la fois extrêmement prudent et très rapide, car l'occasion de

Gold Ring

Passez à travers une bague dorée pour attraper instantanément trois pièces sans se soucier d'une limite de temps.

Checkpoint drapeau

Touchez un drapeau de point de contrôle pour marquer votre progression dans un niveau. Si vous perdez une vie plus tard dans le niveau, vous serez renvoyé au drapeau de point de contrôle. C'est un gain de temps réel, alors assurez-vous d'avoir beaucoup de vies supplémentaires sous la main pour pouvoir recommencer à partir du drapeau de point de contrôle si nécessaire.

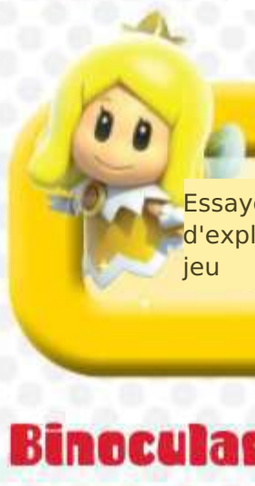
NOTE

Quand Petit Mario/Luigi, si cela retourne déclenchez un point de contrôle

Mario to Super Mario. -

Goal Pole

Le poteau d'objectif marque la fin d'un niveau. Pour remporter la victoire, vous devez atteindre et sauter sur le poteau d'objectif avant que le temps ne s'écoule. Si vous parvenez à atteindre le tout sommet du poteau, vous êtes récompensé de 10 000 points et le drapeau au sommet du poteau deviendra doré.



NOTE

Essayez d'exploiter le jeu

atteignez le sommet de chaque Poteau de But. Le

choisir ceci pour

déverrouiller des secrets !

Binoculars

Des jumelles peuvent fournir des informations utiles sur le chemin devant vous. Parfois, vous trouverez des objets de valeur et des itinéraires alternatifs qui ne peuvent pas être vus depuis le principal chemin Sprixies dans certains niveaux tenir des jumelles, et ils sont soit planant au-dessus ou sur petit plates-formes qui bon vues d'un niveau.

Pipes

Pipes offrent rapide et facile chemin à bouger entre zones. Certains tuyaux vous permettent simplement de progresser dans le niveau, mais beaucoup mènent à des salles secrètes. Chaque tuyau peut mène quelque part, alors assurez-vous de garder un surveiller de près eux.

Tuyau Transparent

Fidèle à son nom, entrez dans l'un de ces tuyaux transparents et vous pouvez voir votre character's parcours de voyage. Soge Clear Les tuyaux peuvent se diviser en chemins bifurqués; utilisez pour guider au fur et à mesure que vous les traversez. Faites attention, car certains ennemis peuvent vivre dans ou voyager à travers les tuyaux transparents eux-mêmes !

TIP

Avec le Power-Up Fire Flower, nos héros peuvent lancer des boules de feu dans les tuyaux transparents, pour vaincre la plupart des ennemis qui se cachent à l'intérieur. S'ils ne touchent rien, elles reviendront out de l'autre côté, aussi, pour des attaques à longue portée !

Roue féline

Lorsque vous voyez une Roue féline, vous pouvez parier qu'elle s'activera un chemin secret ou révéler un objet précieux à proximité. Griffez la Roue féline à plusieurs reprises pour l'activer. Bien sûr, seuls les personnages avec le Super Pouvoir Chat peuvent le faire, donc vous devrez en trouver un.

Switchboard

Lorsque vous trouvez une Plateforme mobile, sautez dessus pour faire un tour. & une Plateforme mobile Mario saute en a deux, c'est la direction des flèches dessus, et la Plateforme mobile ira dans la direction voyagerez. Le trajet est rarement tranquille, cependant.

Soyez toujours prêt à changer de direction ou à sauter pour vous mettre en sécurité.

Balle de baseball

Les balles de baseball peuvent être ramassées et lancées partout—sur les ennemis, ou sur des parties du niveau. Si vous voyez une balle de baseball, il y a de fortes chances que vous en ayez besoin pour quelque chose dans la zone, alors regardez autour de vous !

Big Block

Aperçus dans les dernières parties du jeu, les Grands Blocs ressemblent à des Blocs, sauf qu'ils sont, eh bien, grands ! Ils nécessitent aussi plus de @ Les panneaux de saut font exactement ce de coups pour être détruits que les blocs normaux.

Gift Box

5 Vous pouvez voir des boîtes cadeaux le plus souvent dans les Maisons Toad. Touchez-les pour recevoir leur contenu—généralement un Power-Up.

Slot Block

Et dans Lucky Houses, vous les pousserez depuis le dessous vers le haut pour Lassez en ramasser des pièces. Voir l’entrée Lucky House à la page 7 pour des conseils sur la façon d’utiliser ces blocs au maximum !

Red POW Block

(@) les blocs POW existent en deux variétés : blocs POW rouges, et un bloc POW géant vu plus tard dans le jeu jeu. Dans tous les cas, le résultat est le même. Touchez l’un d’entre eux pour étourdir ou vaincre tous les ennemis dans la zone immédiate. Ils sont parfaits lorsque vous vous trouvez entouré ou simplement vouloir un chemin dégagé vers la zone suivante .

: ock

(@) Les blocs roches sont plus forts que votre bloc moyen, et ne peut pas être détruit par des moyens normaux. Il faut le pouvoir d’une bombe ou Mega Mario pour en percer un. Casser ceux-ci tend à en valoir l’effort, cependant, car ils cachent presque toujours des secrets.

Bombs

O

Les bombes existent en deux variétés : normales et la Bombe Kick peinte en ballon de football Vous les trouverez souvent dans les niveaux de château. Lorsqu’elles vous sont lancées, frappez-les pour les renvoyer dans une seule direction. Ils se déclencheront lorsqu'ils heurtent la première chose.

Soyez prudent—si vous en voyez un clignoter, cela signifie qu'ils vont exploser! Écartez-vous avant que cela n'arrive.

Cloud Cannon

Au cours de votre aventure, vous trouverez des nuages simplement posés au milieu de nulle part. Ceux-ci sont cachés dans certains niveaux.

Si vous en voyez un, sautez dedans ! Le Canon Nuage vous emmènera dans un royaume haut dans les nuages rempli de bonus à collectionner, et (généralement) une Étoile verte.

@ @i

Marchez dessus pour partir à toute vitesse dans la direction vous faites de direction à grande vitesse pour un temps limité ! Vous pouvez changez changer pendant que vous voyage rapide autour, donc utiliser cela à votre avantage et assurez-vous de ne pas tomber dans un trou ou à éviter un danger du niveau.

p

En général, les Grumblumps ne sont pas très contents de vous voir. Dès que vous montez sur un Grumblump, il commencera à rouler autour du du niveau. Vous devrez courir en continu dessus si vous voulez rester dessus pendant le trajet. Une fois le trajet terminé, le Grumblump sur lequel vous êtes se calmera à nouveau, mais il y en aura un autre après...

Jump Panel

hat they' qu'il faut : Placez vos pieds sur la plaque, puis appuyez Ⓑ (ou @) et préparez-vous pour pour décoller !

Springboard

Sauts en hauteur le à l'ancienne chemin Saut sur un de celles-ci, puis sautez départ avec le ! utilisez timing pour rond supplémentaire élevés. Ces ont même plus bien que le Saut Panneau puisqu'ils peuvent être ramassés et emportés où vous le souhaitez.

Propelles Plate-forme

Propeller Plateformes peuvent être soulevé seulement par souffler dans le/la les microphone du/ de la Wii U GamePad. Laisserle/la seulement le microphone et la Plate-forme Propeller reviendront à sa position d’origine.

Plessie

Cela utile un peu dinosaure montre vers le haut dans certains niveaux fournit vous passage sûr. Vous peux diriger Plessie avec © et sauter avec ® (ou ®).

Rabbits

Ces petits les types rebondissent autour, généralement portant ou dissimulent quelque chose utile. Attrapez-les à faire d’eux abandonnez. Faites attention, ils vont vite !

Multi-Plates

@ Cette plate-forme ne bouge que lorsque deux ou plusieurs personnages se tiennent au-dessus. Vous pouvez y parvenir avec plusieurs joueurs ou avec le Power-Up Double Cerise. Vérifiez le numéro gravé sur tout Multi-Vator pour voir combien sont nécessaires pour l'activer.

Colors Panel

@ Marchez sur les panneaux de couleur pour les éclairer! Ceux-ci sont habituellement @ A L'attaque. à l'intérieur? depuis longtemps seulement Vous Cela pourrait être une façon bête de trouver aussi de rien vidéo sortir juste est saut jeux,

organisé pour montrer une image et débloquer des secrets une fois que vous enfarmez sur plusieurs qui sont à côté les uns des autres,

Switch Panel

@ Appuyez sur ceux-ci pour changer leurs images de « ? » à « 1 »,

et leur couleur du bleu au jaune. Vous verrez habituellement ceux-ci alignés dans une certaine formation dans un secteur bloqué zone, et vous devez marcher sur chacun d'eux pour progresser. Une fois vous l'avez fait, ils deviendront verts.

Clear Pipe Cannon

En bref, c'est un canon intégré dans un tuyau clair.

En entrant dans l'un de ceux-ci, cela vous propulsera parfois vers un secret.

vous vers la zone suivante, ou

Rotating Panneau

® Les panneaux tournants tournent lentement, passant d'un état à l'autre

plates-formes qui se marchent facilement, et bandes étroites qui sont difficiles à naviguer. Les deux peuvent être parcourus, mais pour le temps le plus facile, vous voudrez naturellement attendre que le premier.

Red-Blue Panel

Q Ces panneaux créent des plateformes délicates —

ils pivoteront à chaque fois que Mario saute. La clé pour naviguer consiste à anticiper où le panneau va pivoter vers le prochain, puis faire un saut de foi vers celui-ci !

Caractère Switch

Celui-ci contacter apparence fonctionne beaucoup comme Switch, avec principal différence : Ceci porteur le logo que personnage il. besoin à avoir personnage debout sur lui à activer l'activera.

Trampoline champignon

Comme son nom l'indique, posez simplement le pied sur le trampoline Champignon (qui ressemble à un champignon) pour sauter encore plus haut. Boing !

Key Coin

Dans certains niveaux, vous devrez collecter un certain nombre de pièces-clés pour déverrouiller une Boîte de Warp vers la zone suivante. N'oubliez pas d'explorer chaque recoin!

Wooden Crate

juste comme Mario. Qu'est-ce que ... à ou ça pourrait être tout.

éclater ça ouvrir avec un

sur haut de ça pour obtenir un

accélérer vers des plates-formes élevées, mais cela serait ennuyeux.

Mystery Box

Sauter dans un Mystère Boîte pour une chance à gagner un Jeu Étoile ! Juste aimé dans Mystère Maisons, vous allez avoir 10 Vert secondes à figure en dehors le/la tâche avant vous, et réalisez-le pour réclamer votre prix.

Switch Block

Les blocs d'interrupteur agissent comme des interrupteurs pour les rails Switchboard et d'autres mécanismes de scène. Chaque fois que vous en voyez un, assurez-vous que le pousser est la meilleure démarche à suivre, car activer ces mécanismes peut soit sauver votre vie, soit la mettre en danger !

Beep Block

Ces plates-formes disparaître et réapparaissent après un certain nombre de battements. Utilisez votre intérieur rythme pour dire toi-même lorsqu'ils sont sûrs à marcher dessus, et quand vous devriez sauter !

Chain Link

Portes qui bougent verticalement ou horizontalement. Beaucoup d'entre elles peuvent être gravies, alors préparez vos Super Bells !

Donut Block

Montez sur l'un de ces blasts-from-the-past, et ils commenceront à trembler lorsque vous essayerez de soutenir votre poids. Restez trop longtemps et ils tomberont dans l'oubli, vous entraînant avec eux ! Soyez léger sur vos pieds lorsque vous utilisez les Donut Blocks comme plateformes.

multijoueur, (Eight œufs Are Better Than Two!)

Super Mario 3D World prend en charge la coopération jouer jusqu'à quatre joueurs, en appuyant sur le bouton ® {ou @) sur votre contrôleur souhaité à l'écran de la carte ou dans un niveau, vos amis peuvent se joindre à l'action ! Assurez-vous juste de ne pas se gêner les uns les autres ... sauf si vous le voulez vraiment !

Dans multiplayer Lal personnages sont vu à l'écran au même temps pour aussi loin que le la caméra peut zoomer sort. Si un joueur obtient défilé trop loin de l'écran, ils vont généralement un tomatic allié devenir enfermé dans un bulle (sauf dans les niveaux qui défilent automatiquement où rester hors écran peut coûter une vie). Assurez-vous de suivre et d'aider les autres le long du chemin !

Les niveaux peuvent devenir à la fois plus faciles et plus difficiles en mode multijoueur. des hordes d'ennemis et certains appareils comme les Multi-Vators peuvent s'avérer faciles, mais petites et des plates-formes étroites deviennent d'autant plus précarieux. Parfois comme ceci, vous pourriez vouloir en avoir certains de vos joueurs enfermés eux-mêmes dans des bulles (voir la section suivante).

&.)

À d'autres moments, vous rencontrez des commutateurs qui ne peut être utilisé que par un seul le personnage peut activer. Avec tout le éventail à votre commande, cependant, cela ne sera pas plus un problème.

Compete for the Crown!

À la fin de chaque niveaux, tous les participants les joueurs sont classés par le score, et le gagnant le joueur reçoit un couronne. Si vous terminez le prochaine parcours tandis que porter, vous le couronne, obtiendrez un point bonus. Faites attention, bien que — se faire toucher par un ennemi, un autre l'attaque au sol du joueur ou une amélioration Cat Power-Up Claw Dive signifie que les autres joueurs peuvent capturer votre couronne et pouvoir prendre votre bonus pour le themselves! Ne tombe pas dans un trou avec cela non plus, sinon c'est perdus pour le reste du la scène. La même se produit si la couronne est abandonnés seuls trop longtemps.

Exclusif Multiplayer Techniques

Bubble

Ceci est l'un des plus techniques multipl, ayer importantes. Appuyez sur L (ou (®) pour enfermer votre personnage à l'intérieur d'une bulle invincible. Le ~~ la bulle ne peut éclater que si un autre joueur touche le. Vous pouvez aussi casser hors de la bulle par vous-même en appuyant sur ® (ou ®).

un légumes t= _ = à ? de

Lorsqu'un personnage perd une vie, il se réanime automatiquement dans l'un de ceux-ci, mais utiliser cette technique manuellement peut faire en sorte que vos amis puissent vous offrir un « tour gratuit » à travers certaines des zones les plus difficiles du jeu.

Synchro Ground Pound

Le saut écrasé synchronisé est une autre technique très importante qui envoie des ondes de choc destructrices d'ennemis tout autour. C'est presque comme avoir un Bloc POW rouge prêt à être utilisé partout et

n'importe où et à tout moment !

Pour l'exécuter, il suffit que tous les personnages à l'écran synchronisent leur saut écrasé pour qu'ils touchent le sol en même temps. Vous verrez des cercles s'éloigner de vos héros si c'est bien fait.

La zone d'effet du saut écrasé synchronisé devient plus grande avec plus de joueurs, et cela ne fonctionne que si tout le monde le fait correctement—pas de demi-mesure ici.

Moving Friends

Vous pouvez attraper et lancer vos amis comme des objets : appuyez sur (ou ®) en étant à côté de l'ami, visez, puis relâchez le bouton. L'ami peut quand même être blessé s'il est lancé sur des ennemis.

50 utilisez cette technique de façon défensive plutôt qu'offensive.

Bounce

Sautez sur le dessus de Be 3 maintenez debout le bouton ® (ou bouton comme si vous était votre rebondissant hors ennemi,

et votre héros gagnera une hauteur supplémentaire pour ses sauts. C'est super pour l'escalade coopérative de plates-formes.

TIP

Cette technique fonctionne également lors de l'escalade des murs ! Rebondissez sur quelqu'un qui grimpe verticalement avec le Cat Power-Up, et voyez

à quelle hauteur vous pouvez aller !

Alley-Oop!

Une autre variante de la technique du rebond, celle-ci s'effectue en sautant sur un ami accroupi. Regardez-les vous propulser très haut !

CAUTION

Attention !

Parfois, même les meilleures tactiques peuvent se retourner contre vous. Voici une liste de choses auxquelles faire attention si vous ne voulez pas (ou voulez !) interrompre votre partie multijoueur prématurément :

- Il est possible—et assez facile—de jeter vos amis dans des trous, des pièges ou sur des ennemis après les avoir ramassés. Faites toujours attention à la direction dans laquelle vous lancez.
- De même, il est possible d'éclater la bulle de quelqu'un lorsqu'il est dans une position précaire. Essayez de ne pas le faire—ce serait une vie perdue de plus.
- N'utilisez pas les bulles comme béquille ! Les joueurs dans les bulles sont considérés comme « inactifs » et ceux en dehors, « actif. » Quand tous actifs joueurs sont vaincus, vous allez vous devez redémarrer le Drapeau ! le étape ou redémarrer à partir du un Point de Contrôle
- Si vous rebondissez sur la tête d'un allié en l'air, votre ami tombera plus rapidement au sol. Ne rebondissez pas tant qu'ils se trouvent au-dessus d'un gouffre ou d'un autre danger qu'ils ne peuvent pas survivre.
- Essayez de ne pas taper au sol avec d'autres joueurs à proximité. Si un coup de masse au sol frappe un autre joueur, il est repoussé et devient vulnérable pendant quelques secondes pendant qu'il se remet. Cela peut aussi arriver avec des attaques comme la Claw Dive du Cat Power-Up, alors soyez prudent.

* Faites attention lorsque vous utilisez des ennemis comme les coquilles Koopa Troopa et les plantes-Piranhas potées contre des ennemis — ils peuvent gêner ou même blesser vos amis !

- Lorsque vous pilotez Plessie, assurez-vous que tout le monde est sur la même longueur d'onde ! La capacité de direction est partagée au sein de l'équipe pendant que vous êtes monté, donc la coordination et la communication sont essentielles.
- Enfin, tout le monde partage le même stock de vies. Si vous et vos amis n'êtes pas prudents, vous pouvez rapidement manquer de vies ! Une bonne façon d'y remédier est de consulter les astuces de vies infinies dans la section Secrets de ce guide (page 284).

Enemies

Rencontrez les membres des forces de Bowser, qui feront tout pour vous barrer la route. Ce sont vos adversaires. Certains devront être évités, d'autres vaincus, mais vous les croiserez tous avant la fin de votre quête.

Goombas

Les Goombas sont l'un des ennemis les plus courants que vous rencontrerez. Ces petites créatures grincheuses patrouillent généralement de petites zones, se dandinant vers Mario ou votre héros choisi dès qu'ils l'aperçoivent Pour vaincre un Goomba, sautez simplement sur sa tête—un saut suffit pour l'éliminer.

Si vous voyez un Goomba Chat, soyez plus prudent. Les Goombas Chat sautent et bondissent même vers vous, et une collision en plein vol peut être douloureuse Expérience. Évitez-les, observez leur comportement et attendez qu'ils soient au sol pour les attaquer. Les Mini Goombas sont petits mais dangereux. Heureusement, souffler dans le micro du Wii U GamePad les fera s'envoler, ce qui facilite la tâche pour les vaincre un à un !

Piranha Creepers

Les longues tiges épineuses de ces Plantes Piranha bloquent le chemin de votre personnage. Attaquer leur tête fera rétracter les tiges pendant un temps limité. Frappez les suffisamment et elles seront complètement vaincues.

Koopa Troopas

Lorsque vous sautez sur un Koopa Troopa, il est éjecté de sa carapace. Une fois cela fait, vous pouvez donner un coup de pied à la carapace pour la lancer sur les ennemis proches. Placez-vous de façon à ce que la carapace soit directement entre vous et votre cible, puis courez tout droit pour lancer ce puissant projectile au sol. Vous pouvez aussi ramasser une carapace avec ® (ou ®) pour viser avant de la lancer, ou même entrer dans la carapace vous-même pour combattre les ennemis en maintenant ZL (ou ZR) après l'avoir ramassée.

Galoombas

Les Galoombas sont une variante des Goombas qui nécessitent deux attaques pour être vaincus. Attaquez-les une fois et ils se retournent, prêts à être expulsés. Les grands Les Galoombas peuvent être vaincus de la même façon. Si vous les laissez retournés trop longtemps, ils se remettent debout et attaquent à nouveau, alors soyez rapide.

Hammer, Boomerang and Fire Bros.

Ces ennemis dangereux ressemblent aux Koopa Troopas, mais leurs attaques à projectiles les rendent beaucoup plus redoutables. Les Frères Marto peuvent être identifiés à leur tenue verte. Lorsqu'ils vous voient ils attaquent en lançant des marteaux. Les Frères Boomerang portent des tenues bleues. Comme vous pouvez le deviner, ils attaquent en lançant des boomerangs.

Enfin, les Frères de Feu sont vêtus de rouge et lancent des boules de feu Après avoir obtenu la Fleur de Feu, nos nouveaux héros peuvent contrer ces attaques à distance en sautant sur leur tête ou en utilisant le Power-Up avant que ces ennemis ne reprennent leurs lancers.

Piranha Plants

Tout au long de votre aventure, vous rencontrerez une variété des Plantes-piranha. La couleur de chaque plante indique son attaque spécifique. Les Plantes-piranha rouges attendent que vous obteniez de vous rapprocher, puis elles se projetent en avant et claquent leurs mâchoires. Les Plantes-piranha, noires avec des points orange, crachent des boules de feu dès qu'elles vous voient. Les Plantes-piranha géantes sont énormes et ont une portée d'attaque bien plus grande. Toutes les variétés sont vulnérables à vos sauts. Tant que vous vous souvenez d'éviter leurs attaques, elles ne vous poseront pas trop de problème.

CAUTION

Certains d'entre eux Feu Bros. voudra se tenir au sommet de Goomba Tours, donner les tactique avantage. Attaque ces ennemis à de près portée premier devant aller pour le Feu Frère

TIP

De nombreuses Plantes-piranha rouges vivent en pots, et elles peuvent être saisies par leurs pots et utilisées contre les ennemis sans danger pour votre personnage pendant qu'il les porte.

Spinies

Avec leurs coquilles couvertes de piques, les Spinies peuvent repousser la plupart des attaquants. Ces tortues volumineuses sont assez agressives, il est donc généralement préférable de garder vos distances. Leurs sommets sont bien protégés, mais ils restent vulnérables sur le côté. une boule de feu, un boomerang, une attaque de queue ou une griffe suffisent à éliminer un Spiny. Si vous n'avez pas d'Power-Up approprié, il vaut mieux laisser les Spinies tranquilles.

Chargin' Chucks

Chargin' Chuck n'a jamais oublié ses anciens jours de football. Lorsqu'il voit votre personnage, il se lance instantanément dans une charge. Il faut deux attaques pour le vaincre, car la première ne fait que retirer son casque. Ne soyez pas intimidé par sa corpulence—esquivez ses charges, contre-attaquez, et la victoire est à vous.

Thwomps

Les Thwomps sont immunisés contre toutes les attaques standards, alors n'essayez pas de leur faire du mal. Lorsque vous approchez d'un Thwomp endormi, ses yeux s'ouvrent brusquement et il s'écrase au sol. Tant que vous restez près de lui, l'ennemi agité se relève et s'écrase à intervalles réguliers. Entre chaque attaque, vous avez généralement juste assez de temps pour traverser la zone d'impact en courant. Ces créatures se trouvent le plus souvent dans les châteaux de Bowser, mais vous les rencontrerez aussi dans d'autres niveaux.

Spike

Cette petite tortue verte invoque de gros rouleaux à pointes depuis... sa bouche. Ce n'est pas à vous de demander comment—il suffit simplement d'éviter les rouleaux à pointes, de s'approcher de Spike et de le vaincre en une seule attaque.

Walleyes

Ce mur vivant est très doué pour analyser votre trajectoire et vous empêcher d'avancer. À moins d'utiliser Mario's la forme de Statue dorée, vous ne pouvez pas le vaincre. Vous devrez feinter le mur, puis le contourner ou sauter par-dessus. Cependant, chaque tactique comporte des dangers à cause des pointes sur ses côtés et sur le dessus. Heureusement, vous pouvez aussi toucher un Walleye avec un projectile ou une attaque Griffe pour l'immobiliser momentanément.

Magikoopas

Les Magikoopas peuvent être coriaces ! Ces ennemis apparaissent de nulle part, lancent une attaque magique, puis disparaissent pour recommencer le processus.

Si vous vous pouvez atteindre l'un de ces insaisissables ennemis, vous pouvez le vaincre en sautant sur sa tête. Faites de votre mieux pour prendre l'avantage sur les Magikoopas dès que vous les voyez car les vaincre peut parfois rapporter des Étoiles Vertes.

Broiders

Ce rocher à deux bras fait tout pour vous rouler dessus ! Heureusement, un seul saut dessus le rend immobile et prêt à être ramassé pour être utilisé contre des ennemis, ou même pour activer certains interrupteurs.

Parabones

Ces ennemis peuvent sembler fragiles, mais les Parabones sont en réalité parmi les créatures les plus résistantes du jeu. Lorsque vous sautez sur un Parabones, il s'effondre en morceaux. Malheureusement, votre victoire est de courte durée—en quelques instants, un Parabones à terre revient dans la bataille. Vous pouvez répéter le processus autant de fois que vous le souhaitez, mais le résultat est toujours le même.

Lava Bubbles

Les Bulles de lave sont des boules de feu vivantes que l'on trouve dans la plupart des châteaux de Bowser. Ces créatures ne peuvent pas être détruites, il vaut donc mieux les éviter aussi vite que possible. Les Bulles de lave ne sont pas particulièrement hostiles, mais elles ont le don d'apparaître sur votre chemin quand vous vous y attendez le moins. Si elles bloquent votre seul passage, arrêtez-vous et observez le rythme de leurs apparitions avant d'avancer.

TIP

Lorsqu'un Parabones écrasé est sur le point de se relever, il brille. Pendant ce temps, vous pouvez sauter à nouveau dessus avant qu'il ne se réanime complètement pour gagner un peu de répit. Si vous parvenez à vaincre un Parabones au-dessus de la lave ou d'un gouffre, cependant, il ne reviendra pas après

après être tombé dedans. Cherchez de telles opportunités.

Splorches

Ces ennemis sphériques jaillissent de la lave et qui roulent autour sur le sol, laissant derrière lui des traces de magma dangereuses dans leur sillage. Bien qu'ils puissent être vaincus, leurs capacités de régénération font que l'évitement reste la meilleure tactique.

Charvaargh

Ces poissons gigantesques et malfaisants jaillissent de la lave pour tenter de vous percuter. Évitez-les à tout prix !

Bullet Bills

Ces ennemis qui se déplacent rapidement ne plaisantent pas ! Une fois lancés, les Bullet Bills voyagent en ligne droite pour éliminer quiconque se trouve sur leur trajectoire. Vous pouvez sauter sur un Bullet Bill pour le vaincre, mais il est généralement préférable de simplement rester à l'écart.

Les Banzai Bills sont bien plus grands que les Bullet Bills, mais ils sont relativement similaires à bien des égards. Comme les Bullet Bills, les Banzai Bills sont vulnérables à vos sauts. Bien sûr, il est beaucoup plus difficile de se placer au-dessus de ces ennemis massifs.

De temps en temps, vous verrez un Cat Bullet Bill ou un Cat Banzai Bill. Ces ennemis mignons mais diaboliquement efficaces tentent de se diriger vers vous, alors soyez particulièrement prudent lorsque vous essayez de les vaincre ou les éviter.

Bob-ombs

Les Bob-ombs peuvent être petits, mais ils infligent pas mal de dégâts. laissés seuls, un Bob-omb erre sans but dans une petite zone. Si vous vous approchez trop, cependant, le Bob-omb se précipite vers vous alors qu'il se prépare à détoner. Repoussez les Bob-ombs qui clignotent ou utilisez un projectile pour provoquer une explosion instantanée. Lorsque vous tombez sur un groupe de ces ennemis, il est généralement préférable de battre en retraite jusqu'à ce qu'ils explosent.

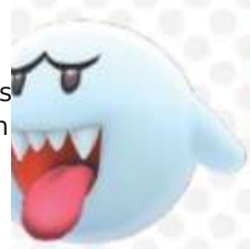
TIP

Écraser les Bob-ombs en marche les transformera en bombes que vous pouvez frapper, ou porter et utiliser contre les ennemis.

Bullies

Les Brutes sont pratiquement invincibles; la seule façon de vaincre une est de le frapper assez de fois pour qu'il tombe du bord de la plate-forme sur laquelle il se trouve. Le problème c'est qu'il essayera toujours de faire pareil sur vous, 50 assurez-vous d'être hors de danger lorsqu'il charge

Boos



Les Boos sont parmi les plus sournois que l'on puisse trouver. Ces petits fantômes sournois n'approchent que lorsque votre dos est tourné. Lorsque vous faites face à un Boo, il se couvre les yeux en espérant que vous ne le remarquiez pas. Les Boos sont immunisés contre toutes les attaques standard, donc à moins de trouver une Super Étoile à proximité, vous n'avez pas beaucoup de choix autre que de jouer le jeu. Les Power-Ups plus courants ne vaincront pas ces ennemis, mais ils peuvent vous permettre d'échapper à une situation dangereuse. Lorsque vous frappez un Boo avec une boule de feu, un boomerang, une attaque par la queue ou une Griffe, il disparaît temporairement. Le Power-Up Beam Box en vainc un entièrement.

Les grands Boos se comportent exactement comme les versions plus petites — ils occupent simplement plus d'espace, alors assurez-vous de leur laisser une grande marge.

Peepas

Les Peepas ne sont pas agressifs, mais leur regard étrange peut être un peu déstabilisant. Ces fantômes souriants apparaissent généralement en grand nombre, flottant ou tournoyant dans la zone. Comme les Boos, les Peepas disparaissent temporairement lorsque vous les frappez avec une boule de feu, un boomerang, une attaque par la queue ou une Griffe.

Biddybuds

Les Biddybuds ne sont pas particulièrement agressifs, mais cela ne signifie pas qu'ils ne soient pas dangereux ! Ces créatures apparaissent généralement en groupe, tournoyant autour des plates-formes ou marchant en file. Montez sur un Biddybud pour le vaincre.

Biddybuds ailés, ou Para-Biddybuds, suivent des trajectoires prédéterminées tandis qu'ils patrouillent dans le ciel. Comme leurs homologues terrestres, Para-Biddybuds peuvent être vaincus par un seul saut.

Stingbies

Lorsque vous traversez des plates-formes précaires, peu d'ennemis posent une menace plus grande que les Stingby. Les Stingbies sont rapides, extrêmement territoriaux et ils sont toujours prêts à gérer les intrus. Sautez sur ces ennemis pour les vaincre, mais assurez-vous d'éviter leurs aiguillons. Les Stingbies peuvent vous poursuivre sur de longues distances, mais ils ne peuvent pas changer d'altitude. Si vous cherchez simplement à éviter un combat, trouvez un terrain plus élevé ou faites descendre vers le bas hors de leurs trajectoires.

Flopters

Ces petites bestioles (2 hélicoptères meilleur leur pari altitude pour les rotors vaincre lorsque des ennemis pour eux vous poursuivez tournez essayez est vous enfonçant, elle. leurs ailes les mais le ciel. esprit comme Votre

Conkdors

Approchez-vous un Conkdor et il projettera rapidement son desserre la tête vers le bas pour picorer Vous. Une fois cela arrivé, ils sont vulnérables au coup de pied. Vous pouvez aussi obtenir leur côté avec des attaques à partir des Power-Ups. Cependant, éviter leur piquement trompeusement rapide l'attaque est clé. Assurez-vous de ne pas tenter d'attaquer la coquille épineuse d'un Conkdor.

Enemies

Cheep Cheeps

Les Cheep Cheeps sont des ennemis courants trouvés dans les zones sous-marines. Ces poissons aux grands yeux sont généralement contents de vous laisser nager juste à côté d'eux, mais vous prendrez des dégâts si vous les touchez. Si vous préférez ne pas tenter votre chance, utilisez un coup de sol sous-marin pour attaquer un Cheep Cheep par le dessus.

Bloopers

Les Bloopers sont un autre ennemi aquatique courant. Ces calamars rusés sont plus agressifs que les Cheep Cheeps, il est donc généralement préférable de garder vos distances. Les Bloopers

Des mouvements erratiques peuvent rendre les esquives difficiles dans les espaces étroits; cela mettra vos capacités de natation à l'épreuve. Pour vaincre l'un de ces ennemis sans l'aide d'un Power-Up, utilisez un coup de sol sous-marin pour l'attaquer par le dessus — attention toutefois à la charge du Blooper ! Après que le Blooper se prépare à attaquer, il nage vers votre héros en bursts soudains de vitesse.

Porcupuffers

Les Porcupuffers ne sont pas agressifs, mais leur grande taille rend souvent difficile de nager à côté d'eux. Les piques de Porcupuffer les protègent des attaques standard, mais une seule boule de feu suffit à les éliminer. Si vous vous trouvez sans Power-Up approprié, vous devrez cependant compter sur une nage de précision. Les Porcupuffers suivent habituellement un chemin prédéterminé. Tant que vous gardez vos distances, vous devriez pouvoir les dépasser sans problème.

Sploonders

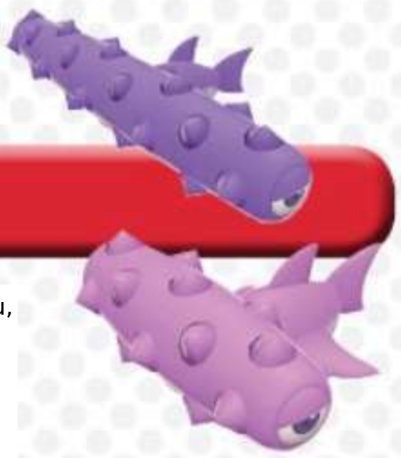
Ce poisson tout pelucheux peut laisser penser...

en réalité sautez dessus en chevauchant Plessie pour obtenir une bonne élévation. Profitez-en lorsque vous le pouvez; cela mène habituellement à dénicher des objets secrets.

Madpoles

Ces petits sont heureux et adorables quand on les laisse tranquilles. Approchez-vous toutefois et ils deviennent furieux et vous poursuivent ! Maintenant que vous savez d'où vient leur nom, sachez aussi que les attaques standard les mettront hors d'action facilement.

Rammerheads



Les Rammerheads occupent beaucoup d'espace sous l'eau, nagent plus vite que tous les héros et ne peuvent pas être vaincus. Heureusement, ils nagent toujours selon des schémas fixes, vous pouvez donc les contourner.

Ant Troopers

Ces insectes s'attachent et rampent le long des blocs, généralement pour rendre le déplacement de votre personnage sur des surfaces élevées difficile.

terrain. A un simple coup de pied ne les vainc pas; il faut utilisez un coup de sol ou une attaque Power-Up.

Attention aux Troupes d'Ant Hornées à pointes, que vous ne pouvez pas écraser par le dessus, et aux énormes Troupes d'Ant, que même les coups de sol ne peuvent pas vaincre, mais qui peuvent souvent servir de plates-formes.

Skipsqueaks

Les Skipsqueaks restent généralement sur place ou joggent pour bloquer des passages critiques. Bien qu'ils soient faciles à vaincre, leur hauteur de saut est comparable à celle de Mario, alors faites attention lorsque vous essayez de les écraser.

Leurs cousins épineux, les Spiny Skipsqueaks, sont encore plus dangereux; essayez de passer dessous ou de sauter par-dessus ces ennemis.

Octoombas

Les Octoombas escroquent sans relâche des boulets de canon vers vous,

et pour aggraver les choses pire, les écraser n'aura simplement pas d'effet.

vous pousser à rebondir dessus sans effet. Évitez-les ou utilisez un coup de sol pour les vaincre.

Blocksleppers

Ces ennemis en forme de blocs marchent lentement en formation. Brisez leurs lignes, et ils vous poursuivront.

à double vitesse. Plus une approche furtive les rend efficaces faciles à vaincre.

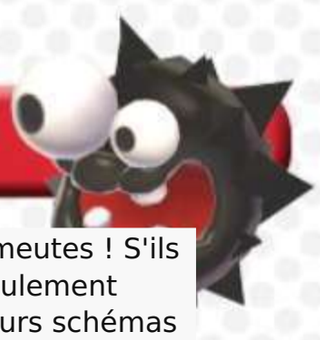
Fizzlits

Les Fizzlits sont, sans aucun doute, les ennemis les plus électrisants de l'armée de Bowser ! Lorsqu'ils sont plats et jaunes, ils émettent une charge nocive au toucher. Tenez-vous loin d'eux jusqu'à ce qu'ils reviennent à leur état vulnérable, violet — puis clémentez-les d'un coup de pied ou d'une attaque Power-Up.

Blurkers

Ces ennemis sont très doués pour bloquer les passages secrets. La façon la plus simple de vous en débarrasser — au moins temporairement — est d'utiliser une attaque Power-Up, ou l'écran tactile ou le microphone sur le GamePad Wii U. Les Plantes Piranha en pot mangeront aussi des Blurkers à vue si vous pouvez en transporter une jusqu'à eux.

Fuzzies



Les Fuzzies voyagent en meutes — parfois en grosses meutes ! S'ils forment un mur, évitez-les à tout prix. Cependant, si seulement quelques-uns sont autour, vous pouvez soit observer leurs schémas de mouvement et les éviter, soit amener une Plante Piranha en pot pour les manger.

Ring Burners

Les Ring Burners émettent une bague d'énergie autour de eux-mêmes que qui se propage lentement avant qui s'estompe. Ces faisceaux ont une grande portée, mais vous pouvez sauter par dessus pour rester en sécurité. La manière la plus simple de s'assurer que ces ennemis ne vous dérangent pas est de vous tenir directement au-dessus d'eux, bien que dans certains cas cela ne soit pas une option.

Fuzzlers

Avec leur grande taille, leurs corps épineux et leur invulnérabilité aux attaques, ces bugs pelucheux et roulants sont assez doués à rachèvent des obstacles pour Mario et ses amis. Évitez-les pour progresser.

Hop-Chops

Ces créatures vertes bondissent vers vous, en montrant leurs dents. Vous pouvez les vaincre d'un coup de pied ou d'une attaque Power-Up. Une fois vaincus, certains Hop-Chops se transforment en tremplins utiles, alors assurez-vous de vaincre chacun d'eux que vous voyez !

Snow Pokeys

Les Snow Pokeys peuvent arborer des sourires amicaux, mais ces adversaires piquants sont à éviter. Cependant, si vous disposez d'un Power-Up approprié, vous pouvez utiliser des boomerangs, des boules de feu, des attaques avec la queue ou des Griffes pour les vaincre pièce par pièce. Endommagez la tête d'un Snow Pokey pour le vaincre et transformez les boules de neige qui constituent son corps en celles que vous pouvez utiliser.

Ka-thunks

Un Ka-thunk peut être un simple carré bordé de pics, mais lorsqu'il parle, les gens écoutent ! Un Ka-thunk se balance de haut en bas, martelant son picé corps contre tous les venues. Vous voudrez éviter son chemin — ou si vous devez le contourner, assurez-vous d'utiliser l'espace à l'intérieur comme un refuge d'abri.

Ty-foos

Cet ennemi venteux souffle, se gonfle et tente de faire tomber votre héros du stage. Ne le laissez pas faire ! Une fois qu'il arrête de souffler, foncez devant le Ty-foo avant qu'il ait la chance de recommencer !

Coin Coffers

Les Coin Coffers ne sont pas faciles à trouver, mais ils valent bien la peine d'être traqués. Lorsque vous tombez sur un la cachette du Coin Coffer, il tente de fuir. Sautez sur sa tête cinq fois pour le vaincre.

TIP

Certains Coin Coffers sont invisibles au début. Cependant, un coup de sol peut les révéler, et un autre peut les vaincre instantanément.

Walkthrough

Après qu'une promenade tranquille dans le Royaume Champignon soit interrompue par l'apparition d'une Princesse Sprixie sortant d'un tuyau, nos quatre courageux héros apprennent que Bowser prépare encore un mauvais coup. Cela devient évident lorsqu'il interrompt la Princesse Sprixie, la capture et la ramène à travers le tuyau jusqu'au Royaume Sprixie, où il a envoyé ses sbires à travers le pays pour prendre le contrôle. La nouvelle aventure commence maintenant !

NOTE

Exploring the Map!

Les cartes du monde extérieur dans Super Mario 3D World fonctionnent un peu différemment des cartes précédentes de la série Mario. À l'origine, vous déplaciez simplement vos personnages de niveau en niveau, en utilisant des objets pour ouvrir de nouveaux chemins. Dans ce jeu, la carte du monde extérieur peut être explorée avec plus de liberté, vous permettant de découvrir des pièces cachées, des champignons 1-Up, des niveaux secondaires et même des maisons Toad contenant des objets utiles

pour vous aider à commencer les niveaux avec un avantage.

World 1 ..... pg. 28

World 2 ..... pg. 48

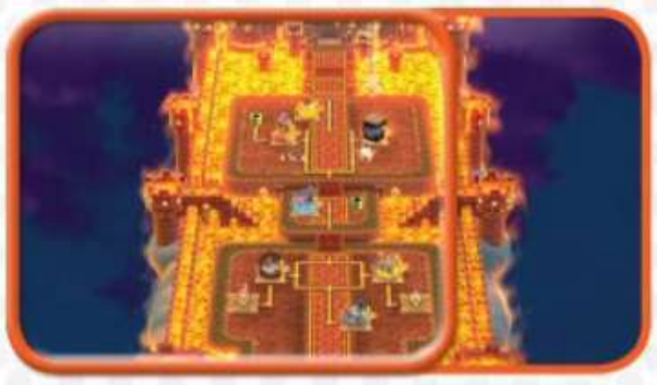
World 3 ..... pg. 66

World 4 ..... pg. 90

World 5 ..... pg. 110

World 6 ..... pg. 132

World Castle ..... pg. 154



World Bowser ..... pg. 176

World Stars ..... pg. 202

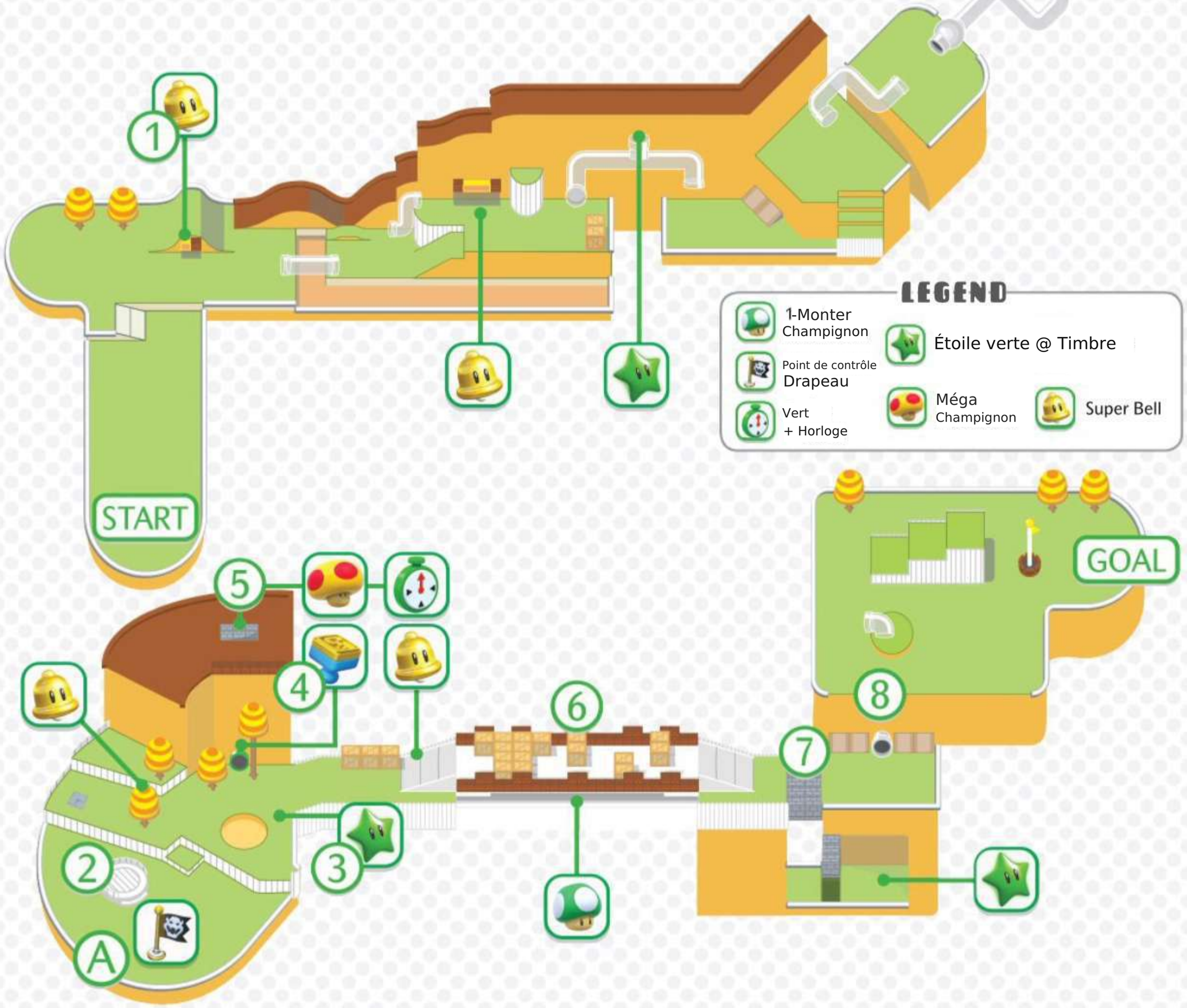
World Mushroom ..... pg. 224

World Flower ..... pg. 244

World Crown ..... pg. 272

WORLD 1

WORLD 1-1:
Super Bell Hill



Ce premier niveau sert d'introduction au nouveau pouvoir de Super Mario 3D World, la Super Bell. Non loin de votre point de départ, trouvez un Bloc ? que vous pouvez frapper pour récupérer une Super Bell, qui vous accorde le pouvoir de chat. Prenez un moment pendant ce niveau pour vous habituer au pouvoir du chat; c'est une amélioration importante par rapport à la course et au saut de base,

Les Goombas sont les premiers ennemis que vous affronterez. Ils ne sont pas trop menaçants en eux-mêmes. Faites attention à ne pas être surpris par eux, car ils utilisent les tuyaux clairs pour se déplacer. Vous pouvez les vaincre si vous les foncez dedans en utilisant le même tuyau qu'eux. Sautez dessus ou griffez-les avec les griffes de votre pouvoir de chat!

GREEN STAR #1

La première Étoile verte que vous collecterez peut être atteinte en prenant le tuyau clair en dessous; vous vous envolerez directement dedans. Vous pouvez également approcher l'étoile en grimpant le long des murs tout en portant un pouvoir de chat. Essayez d'éviter de tomber dans le puits sans fond sous l'Étoile verte !

Ce dernier tuyau transparent vous mènera à la deuxième moitié du niveau 1-1, et le point de contrôle drapeau de point de contrôle. Si vous vous tenez sur la plateforme en bois à côté du Sprixie avec les jumelles, vous pouvez regarder dans le au loin le reste du niveau, vous préparer à ce qui vous attend, et voir où se trouve le mât d'arrivée.

Après avoir récupéré troisième étoile verte et en utilisant la boîte de téléportation, vous êtes maintenant devant d'un mur avec rampe marquée d'une patte de chat rampes de chaque côté d'un tuyau transparent tuyau. Le costume de chat Le pouvoir du chat vous permet de grimper au mur pour collecter des pièces, tandis que le tuyau vous emmène simplement en haut de la colline.

GREEN STAR #2

WN

La deuxième étoile verte peut être trouvée en attrapant un lapin qui saute autour d'un étang circulaire rempli avec des pièces. Vous pouvez le faire simplement en fonçant sur le lapin, mais l'attraper c'est plus facile avec le costume de chat Pouvoir du chat. Vous pouvez griffer et plonger au-dessus de l'étang pour le surprendre avant qu'il ne commence courant, et la Griffe permet de l'atteindre depuis le père loin.

TIP

Si vous avez du temps, vous pouvez revenir vers le pont et ramper dans un petit passage à côté du rampes d'entrée de chaque côté du pont. Il y a un 1-Up champignon caché là-bas.

STAMP

Le tuyau ici mène à un côté caché salle qui contient un Tube clair que vous pouvoir atteindre votre premet-Stamp collectible.

y,

Cependant vous avez réussi à obtenir au-delà du mur, vous avez atteint l'Objectif Poteau ! Souvenez-vous, pour compléter pleinement dans le jeu, vous devez collecter tous les Étoiles vertes, trouvez tout des tampons, et atteindre le sommet de chaque Poteau objectif. Vous pouvez faciliter la dernière partie en utilisant le power-up Chat, qui peut grimper une courte distance sur les poteaux.

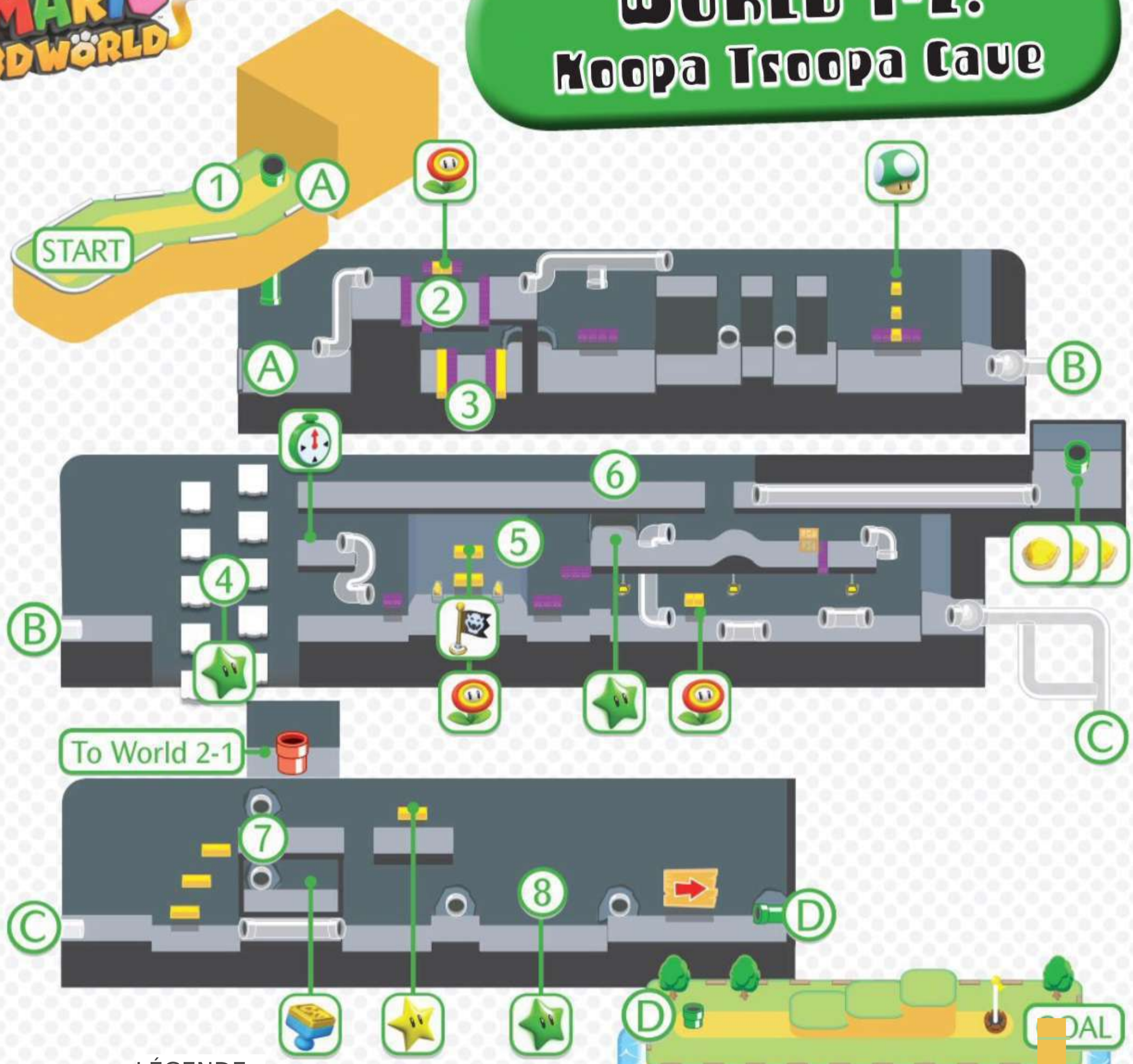
GREEN STAR #3

Atteindre la troisième Étoile Verte il faut un peu de travail. D'abord, grimpez jusqu'à le mur au-dessus du tuyau pour atteindre le sommet du petit mountain (5) . Vous trouverez une série de blocs rocheux qui que vous ne pouvez pas encore casser (et un vert + Horloge sur le dessus de ces briques), et deux lapins. Pourchassez et toucher le Mega Rabbit plus grand pour recevoir un champignon géant.

La Mega Mushroom vous rend essentiellement invincible et super énorme, et vous pouvez faire éclater la plupart blocs cassables en marchant dedans les utiliser ou simplement en utilisant un grand coup de pied au sol à côté d'eux. (6) Notre objectif est de traverser le construisez un pont pour atteindre la section finale tout en restant de taille Mega. Chat Les Goombas essaieront de vous arrêter, mais ils sont sans défense face à un titan !

Il est tentant de s'amuser sur le pont avec Mega Mushroom - des coups de poing au sol alimentés, mais gardez en mouvement ! Vous devez être de taille Mega lorsque vous atteignez le rocher géant Blocs (7) to passez-les et atteindre la chambre qui contient le Étoile Verte finale. Sinon, vous peut utiliser le Power-Up Chat pour plonger dans la chambre avec l'étoile, Utilisez la Warp Box voisine pour revenir au chemin principal.

WORLD 1-2: Koopa Troopa Cave



LÉGENDE—

- 1-Up Champignon
- (©) Fleur de feu
- Vert + Clock
- Xo @ Sceau
- Checkpoint Flag
- (4) Green Star
- Coquille dorée | | Super étoile

Avant de plonger dans le tuyau menant à la grotte proprement dite, vous rencontrez un Koopa Troopa. Appuyez dessus pour expulser le Koopa de sa carapace; un autre coup dessus et il est terminé. Dans cet espace restreint, vous pouvez vous familiariser avec vos capacités grâce à une Carapace Koopa.

Vous pouvez ramasser une Fleur de Feu dans l'un des blocs ? peu après votre arrivée dans la grotte. Si vous êtes arrivé dans la grotte avec le pouvoir Cat, essayez de le garder en veille dans votre inventaire. Restez Mega; vous pouvez appuyer avec votre pied sur les deux briques au sol pour atteindre une petite zone latérale.

ATTENTION

Watch the Ricochet!

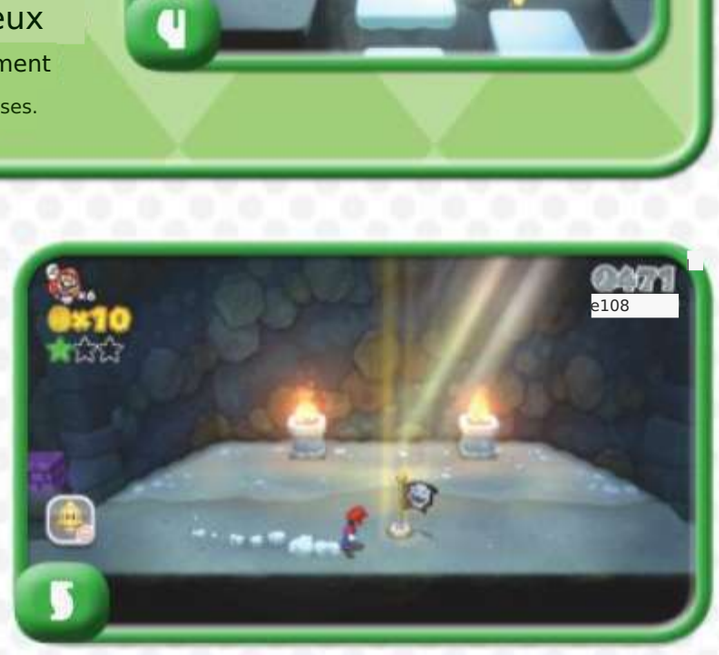
It's easy to hurt yourself in this cave now that Koopa Shells are a factor to consider. There are plenty of small locations in the caves where you can get into trouble if you carelessly kick around a Shell and then forget to watch where it goes.

Un seul Koopa Troopa garde la zone sous la fleur de feu. Vous pouvez utiliser sa coque pour ouvrir les blocs Crystal et les blocs ? ici.

GREEN STAR #1

La première verte
L'étoile est facile à
à collecter; elle se trouve
juste après que vous ayez pris
sortir le tuyau clair du
la première section de grotte,
planant entre deux
colonnes en mouvement
plates-formes nuageuses.

À partir des deux flottants
colonnes nuageuses, vous
vous avez le choix. L'un
est de prendre le chemin principal,
ce chemin évident qui
mène directement au
Drapeau de point de contrôle. Cela
vous amène à une Becquée mystérieuse
Boîte qui vous mène à
une chambre latérale où
L'Étoile Verte n°2 attend.



Cependant, vous pouvez utiliser
l'ascension et la chute
plates-formes nuageuses pour
atteindre une route supérieure
qui vous emmène par-dessus
le Drapeau du point de contrôle.
Si vous continuez à suivre
le chemin supérieur, vous
rencontrerez un tuyau qui
t'emmène vers une dorée
chambre contenant trois coquilles Koopa dorées. En les faisant rouler
dans la pièce, vous gagnerez une somme importante de pièces

GREEN STAR #2

Le Mystère
Boîte sur le
le niveau inférieur prend
vous conduit à une salle bonus
où vous devez vaincre
deux Koopa Troopas dans
10 secondes de jeu. Faire
cela vous rapporte le
deuxième Étoile Verte.

STAMP

Après la deuxième embranche-ment du tuyau clair menant dehors
de la deuxième section de grotte, utilisez le coup de poing au sol
pour révéler l'emplacement des blocs invisibles ? Utilisez
-les comme des marches pour atteindre une corniche gardée par un Koopa
Troopa.
Le mur là-bas aussi
contient un autre clair
tuyau dans lequel vous pouvez plonger ;
il mène à une cachette
chambre où vous
pouvez trouver l'empreinte
pour ce niveau, à côté de
des piles de pièces.

GREEN STAR #3

La dernière Green Star se trouve près de l'empreinte,
accrochée au milieu d'une tour Goomba.
Un seul coup au sol en haut de la tour suffira
pour les effacer toutes,
mais elle peut être difficile de
viser avec succès. Boules de feu
ou une coquille Koopa fonctionne aussi
génial. Après, vous pouvez
passer au tuyau clair
qui mènera à vous mèneront à la
Zone de poteau d'objectif.

Terminer 1-2 déverrouille 1-A et donne accès à une Toad House sur la carte du monde.

TIP

On Toad Houses ...

Les maisons Toad peuvent
apparaissent sur une carte du monde
Carte après que vous avez
battu certains
niveaux, ou ils peuvent
être trouvés cachés
dans des itinéraires secondaires sur

la carte. Ces Toad Houses contiennent deux boîtes-cadeaux à l'intérieur: une petite et une grande. Vous ne pouvez frapper qu'une de ces boîtes pour une récompense; l'autre disparaîtra.

Le contenu est également aléatoire, impliqué chance dans l'obtention de quelques objets bons.

Après avoir visité une Toad House, elle disparaîtra
à partir de la carte, et ne reviendra que si vous continuez
après avoir épuisé vos vies.

TIP

Ce niveau contient une Tuyère cachée, accessible
uniquement avec le pouvoir Chapitre, qui saute
le reste du Monde 1 et vous place sur le Monde 2.

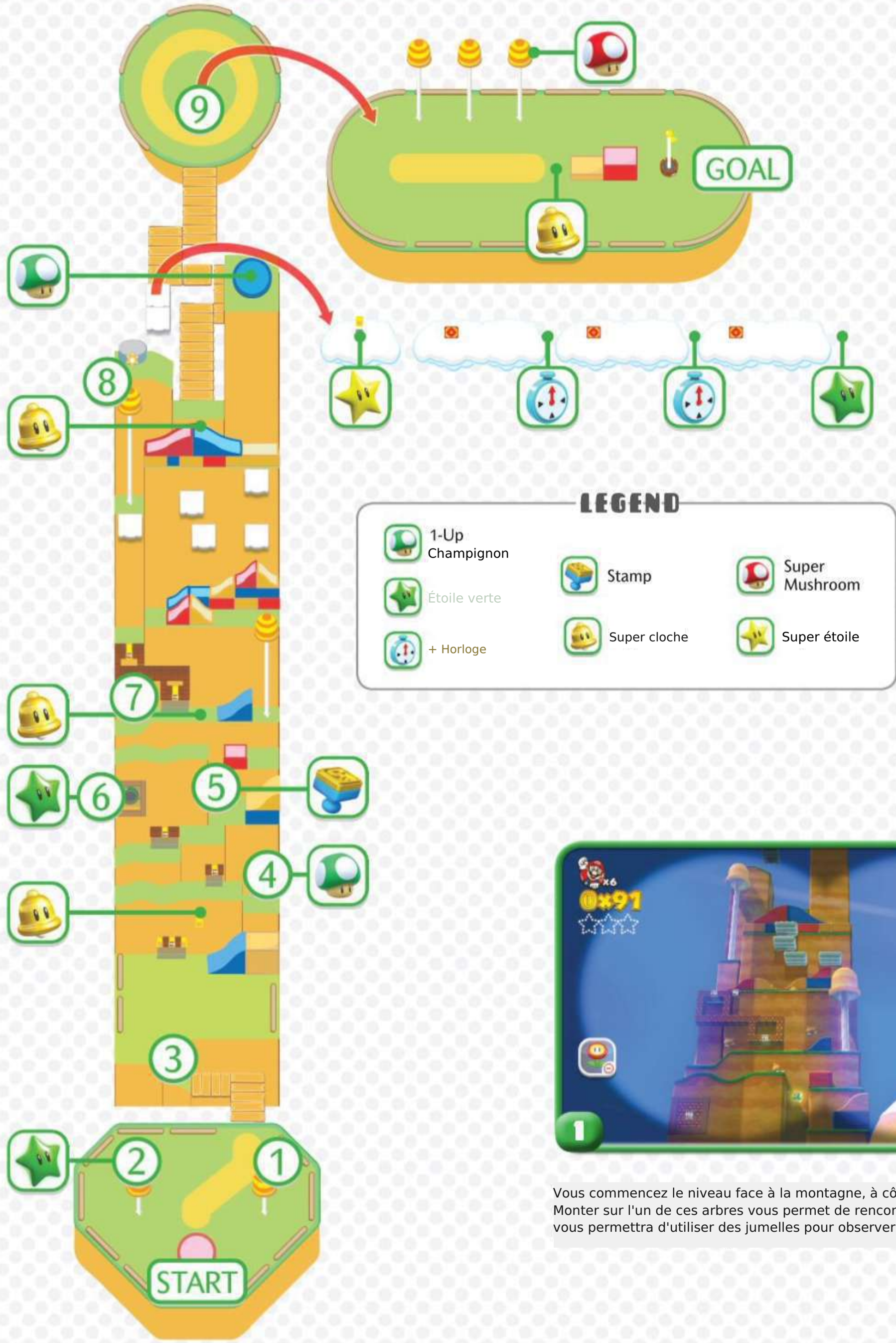
Voir le chapitre Secrets sur
page 284 pour plus d'informations !

WORLD 1-A:
Chargin' Chuck Blockade

Tout au long de votre aventure, vous déverrouillerez des niveaux de défi qui vous opposent à une série d'ennemis qui se dressent entre vous, une Étoile Verte, et possiblement le prochain ensemble de niveaux dans un monde donné. Vos limites de temps dans ces niveaux de défi ne sont pas très longues, vous devez donc agir rapidement pour gagner et obtenir un bon bonus de score à la fin du combat.

Ici, vous affrontez deux Chargin' Chucks. Vous pouvez sauter sur leurs têtes même s'ils foncent sur vous, mais ne les laissez pas vous toucher avec leur charge. Le premier coup leur retire leur casque; le deuxième les termine. Les battre vous rapporte l'Étoile Verte et une pile de pièces. Leur défaite relie la première île du Monde 1 à la seconde, et révèle 1-3.

WORLD 1-3:
mouniiBeanpole



LEGEND

- 1-Up Champignon
- Étoile verte
- + Horloge
- Stamp
- Super cloche
- Super Mushroom
- Super étoile

Vous commencez le niveau face à la montagne, à côté d'une paire d'arbres. Monter sur l'un de ces arbres vous permet de rencontrer une Sprixie, qui vous permettra d'utiliser des jumelles pour observer le terrain.

Mount Beanpole

GREEN STAR #1

Pas de GA | Le sommet de l'arbre aussi le

à gauche

contient un Sprixie avec des jumelles, et plus important, la première Étoile verte.

Cat Goombas et plants-piranhas infestent cette montagne. Faites attention en avançant. À côté de la première plante-piranha se trouve un ensemble de blocs mobiles ? et un bloc POW rouge qui brisera tout ce qui est cassable à une bonne distance du bloc.

TIP

Il y a un 1-Up à l'intérieur d'un bloc ? invisible près du premier POW rouge

Bloc.

STAMP

Le plateau au-dessus du deuxième rouge

POW Bloc a une un paire de murs that toi peut se lancer de mur en mur pour atteindre le Stamp pour cela niveau.

Un ensemble de blocs mobiles et un bloc POW rouge passent par une section de mur créée à partir de blocs supplémentaires et d'un second bloc POW rouge. Détruire ce mur révèle un tuyau.

GREEN STAR #2

Pas d'interrupteur P. Cela conduit à un ensemble assez facile de bonus dans la salle bleue. Les pièces apparaissent lorsqu'on les frappe. Collecter cet ensemble provoquera l'apparition d'un deuxième ensemble.

apparition, suivie d'un troisième ensemble. Travaillez vite, car les pièces bleues peuvent disparaître, vous empêchant de collecter l'Étoile verte ! Le dernier ensemble de pièces bleues peut représenter un défi si vous êtes petit ou si vous n'avez pas le pouvoir de chat.

ATTENTION

Don't Dive to Your Doom!

The Cat Power-Up's Claw Dive attack can be amazingly useful for climbing up the mountain and hitting this set of Red POW Blocks, but be mindful of where you Claw Dive. It's easy to fling yourself off the side of the mountain and lose a life.

GREEN STAR #3

Vous pouvez obtenir la dernière Étoile Verte une fois que vous atteignez le sommet de la montagne. Vous devez avoir l'équipement Cat Power-Up. Au sommet, vous trouverez deux flèches qui montent vers le ciel, avec un pont qui mène au loin. Grimpez sur la flèche gauche et griffes sur la Roue du Chat sur le pilier de pierre que vous trouvez. Le pilier s'élève, et vous pouvez l'escalader pour atteindre une plateforme nuageuse avec le Canon nuageux qui flotte au-dessus.

Le Canon nuageux vous propulse dans une zone bonus. Touchez le ? Bloc que vous voyez pour attraper une Super Étoile pour une invincibilité, puis foncez à travers la zone, en courant à travers les Piranhas et en collectant des Pièces jusqu'à atteindre la fin — avant que la Super Étoile ne s'épuise. Les Dash Panels vous propulsent rapidement, alors préparez-vous à sauter des gaps à court préavis. Une Étoile Verte attend à la fin de cette zone.

TIP

Le mountain spire vers le à droite du Canonnier nuageux a une vie supplémentaire Champignon à le sommet.

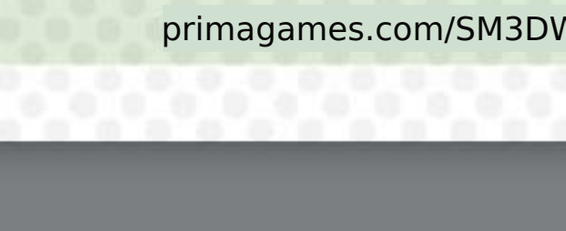
Après avoir franchi les ponts en bois pour quitter le sommet de la montagne, vous rencontrerez une bien plus grande variété de Mega Piranha Plant. Il faut deux sauts, ou deux griffes Cat Power-Up, pour le battre. Après cela, une Warp Box apparaît pour vous emmener vers la zone du Poteau d'Objectif

NOTE

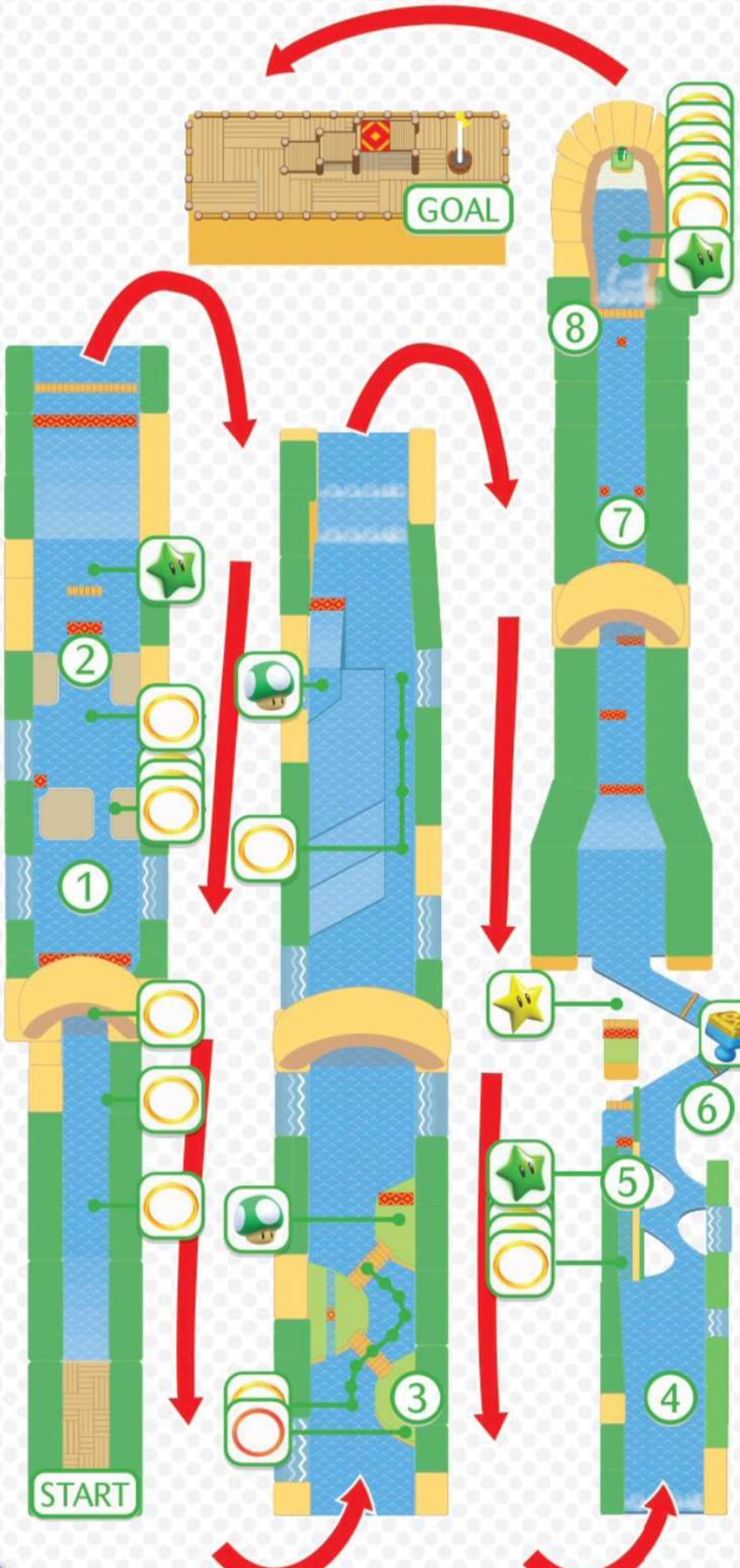
Terminer ce niveau déverrouille 1-4 et 1-5 !

TIP

Back out sur le Carte du monde, vous pouvez trouver un Toad caché maison juste au nord de 1-4. C'est par la porte sur la montagne herbeuse, illustré ici.



WORLD 1-4:
Plessie's Plunging Falls



LEGEND

- 1-Up Champignon
- © Red Ring .
- @) anneau doré
- Super Star
- Étoile verte
- @ Timbre

Ce niveau est assez différent des autres que vous avez vus jusqu'à présent. Vous rencontrez Plessie, un dinosaure qui veut vous aider à courir sur ce parcours. Sautez sur le dos de Plessie pour commencer la course.

REMARQUE

Vou'll être de retour

Malheureusement, vous ne pouvez pas collecter les trois Étoiles Vertes et le Timbre en une seule partie sur ce niveau. Vous devrez revenir chercher le Timbre ou l'Étoile Verte

Étoile que vous avez manqué. Gardez cela à l'esprit !

CAUTION

Gens de Mose Nécessite Plus Coordination !

Si vous jouez avec plusieurs amis, votre capacité à tourner Plessie en glissant sur la colline dépend du nombre de joueurs qui essaient de tourner dans une direction donnée. Si vous voulez tourner brusquement à gauche, tout le monde doit tourner à gauche. Si vous voulez sauter plus haut, tout le monde doit sauter en même temps.

Le

Panneaux Dash et
Des Anneaux d'Or vous saluent
au début du
tournage. Faites attention à
Splounders que vous pouvez
sauter pour atteindre
zones, hauteurs et
les objets qu'un
peuvent pas atteindre.

GREEN STAR #1

Le premier
L'Étoile Verte est
assez près de
le départ, assis sur un
trio de Splounders. Pour
pour l'atteindre, vous devez
sauter d'une rampe après
avoir frappé un Dash Panel.

STAMP

Évitez
saut hors
les Splounders :
Cette voie a une meilleure
chance de vous envoyer
à votre perte. Même
après avoir collecté le
tampon, vous n'êtes pas sortis
des bois jusqu'à
sauter par-dessus le bois
barrières qui bloquent
progresser en avant.

L'Anneau Rouge que
rencontrez ici
déclenche une ligne de Rouge
Des pièces apparaissent sur
les niveaux supérieurs de
cette partie du cours.
Vous devrez sauter
accéder à un Splounder pour obtenir le
cercle rouge, puis
naviguer prudemment les
chemins étroits pour collecter toutes les pièces rouges. Vous pouvez gagner une
1-Up si vous ne manquez aucune pièce rouge.

C'est à ce stade de
la promenade que vous
vous devez faire un
choix : vous pouvez
traverser le
cascade sur la gauche
pour atteindre un passage caché
qui mène à
à l'Étoile Verte n°2, ou
vous pouvez naviguer le
chemin sinueux gardé par des Splounders sur la droite pour atteindre le Stamp. L'étoile est plus facile à récupérer.

Vous êtes dans la dernière ligne droite une fois que vous atteignez cette glissade descendante, remplie de plus de Splounders et de Dash Panels. Il est plus sûr et plus facile de rester centré et de sauter lorsque nécessaire, mais si vous jouez pour la vitesse, vous devrez toucher chaque Dash Panel possible.

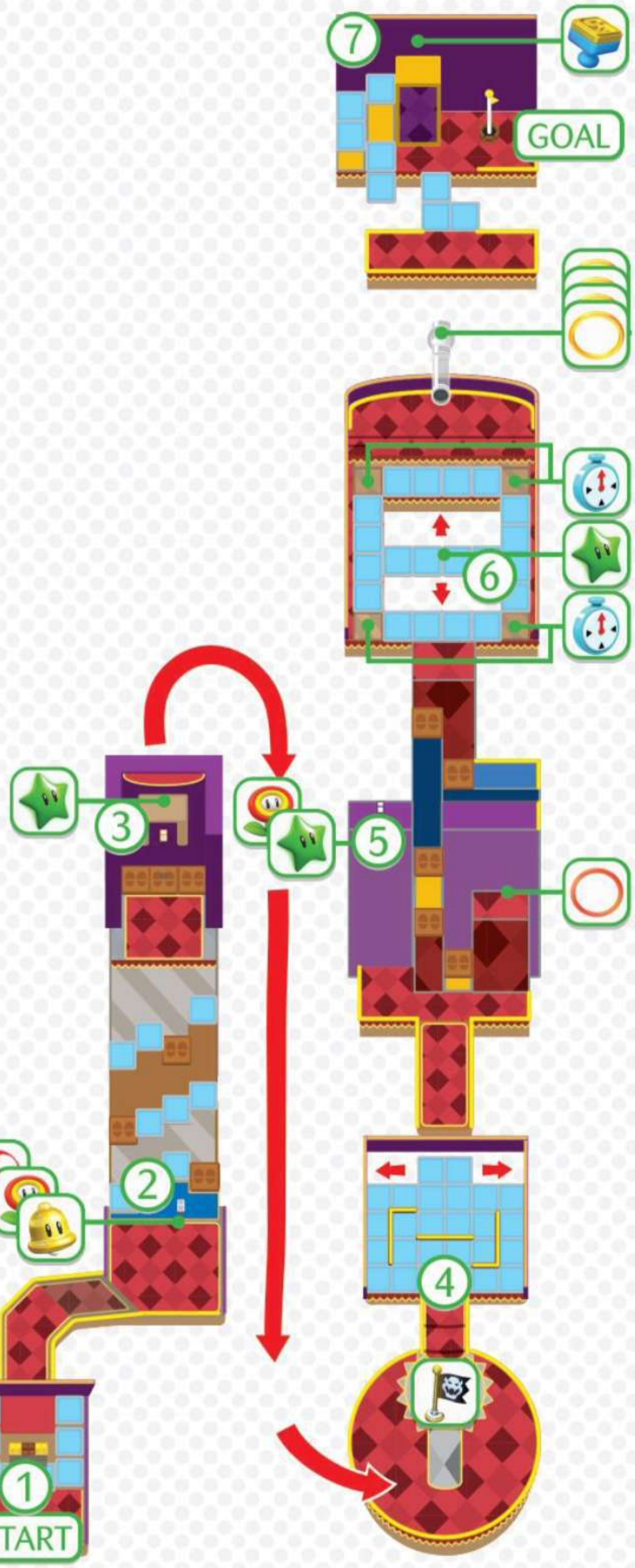
GREEN STAR #2

Ceci est assez
beaucoup de
un tir direct.
Suivez la grotte
derrière la cascade
et vous passerez par
un certain nombre d'Anneaux d'Or
et l'Étoile Verte. Si
vous restez centré sur
les sauts à venir,
vous pouvez collecter un Super
Étoile sur le second
saut et faire le
trajet final de la
descente beaucoup plus facile,
en percutant les
Splou inders avec im) punité. 3

GREEN STAR #3

La dernière
Étoile verte est
située juste
au centre au-delà du
saut final de la maison
étirement. Après avoir fait
le saut, vous venez juste de
secondes pour s'ajuster à
du nouvel angle de caméra
pour atteindre l'étoile. C'est
le meilleur moyen d'aborder le
la rampe finale depuis le
centre, si possible.

WORLD 1-5:
Switch Scramble Circus



LÉGENDE—

- Point de contrôle
- Drapeau
- [O) Redring
- Fleur de feu
- Porte-stamp
- Anneau doré
- ®) Super Bell
- Étoile verte
- © Ron
- @ 3 os

La mécanique principale de ce niveau est constituée des pièces remplies de Panneaux Interrupteurs. Vous devez allumer ces panneaux, soit en courant dessus, soit en les battant avec l'écran tactile. Une fois que tous les Panneaux Interrupteurs ont été activés, le chemin vers la zone suivante s’ouvrira. Cette première pièce est facile, seuls les Biddybuds offrent une certaine résistance.

Les Stingbies constituent l’ennemi principal ici. Une fois qu’ils sont hors du chemin, vous pouvez utiliser le Bloc Roulette en paix et vous mettre à activer les Panneaux Interrupteurs. Les Panneaux de Saut vous propulsent très haut si vous sautez en vous tenant dessus. Utilisez-les pour atteindre les Panneaux Interrupteurs difficiles à atterrir. L’Amélioration du Chat aide énormément ici.

Après le deuxième ensemble de Panneaux Switch, le mur s'ouvre pour révéler un essaim de Stingbies, trois Panneaux de Saut et une Boîte Warp vers la zone suivante.

GREEN STAR #1

N'emportez pas cette Boîte Warp tout de suite ! Utilisez l'un des Panneaux de Saut latéraux pour atteindre la première Étoile Verte, qui se trouve sur une plateforme au-dessus de la Boîte Warp. Vous aurez besoin du Cat Power-Up ou des sauts contre le mur très précis pour pour l'atteindre, même avec l'élan du Panneau de Saut.

Vient ensuite un autre tour de Panneaux Switch, défendus par d'autres Para-Biddybuds. Ne tombez pas dans l'abîme en essayant d'atteindre les deux Panneaux Switch sur la plateforme mobile !

GREEN STAR #2

Vous pouvez trouver une Boîte Mystère sur le chemin vers le haut Le mur des Panneaux Saut après le troisième ensemble d'Éléments Switch Panneaux. Entrer dans cette Boîte Mystère vous emmène vers un salle bonus, où vous disposez de 10 secondes de jeu pour trouver une Étoile Verte cachée parmi deux séries de caisses en bois. Le Power-Up Chat vous permet de détruire rapidement les caisses, bien que vous puissiez vous gagner du temps en vous concentrant sur les caisses du côté gauche en premier.

GREEN STAR #3

La troisième Étoile Verte a lieu sur une autre résoudre l'énigme des Panneaux Switch, avec l'interférence ajoutée de la Magikoopa. Vous devrez utiliser un pont mobile fait de Panneaux Switch pour récupérer prudemment l'étoile.

STAMP

Le Sceau se trouve dans la même zone que le Poteau d'Objectif. Vous pouvez atteindre le Sceau facilement avec ou sans déclenchement des Panneaux Switch en utilisant le Cat Power-Up. Les joueurs sans le Power-Up Chat peuvent tout de même le récupérer avec un saut contre le mur bien exécuté.

WORLD 1:
Captain Toad Goes Forth

Les niveaux du Captain Toad sont différents des niveaux typiques que vous rencontrerez au cours de l'aventure. Vous incarnez Captain Toad, Aventurier Extraordinaire (incapable de sauter), dans des niveaux compacts où vous devez naviguer sur le terrain. Votre avantage ici est que vous pouvez faire pivoter la caméra autour du niveau pour vous aider à voir votre chemin afin d'atteindre les cinq Green Stars cachées dans la zone. En vous appuyant sur des captures d'écran, nous essayerons de vous guider à travers ces cartes.

sur

NOTE

GamePad uniquement !

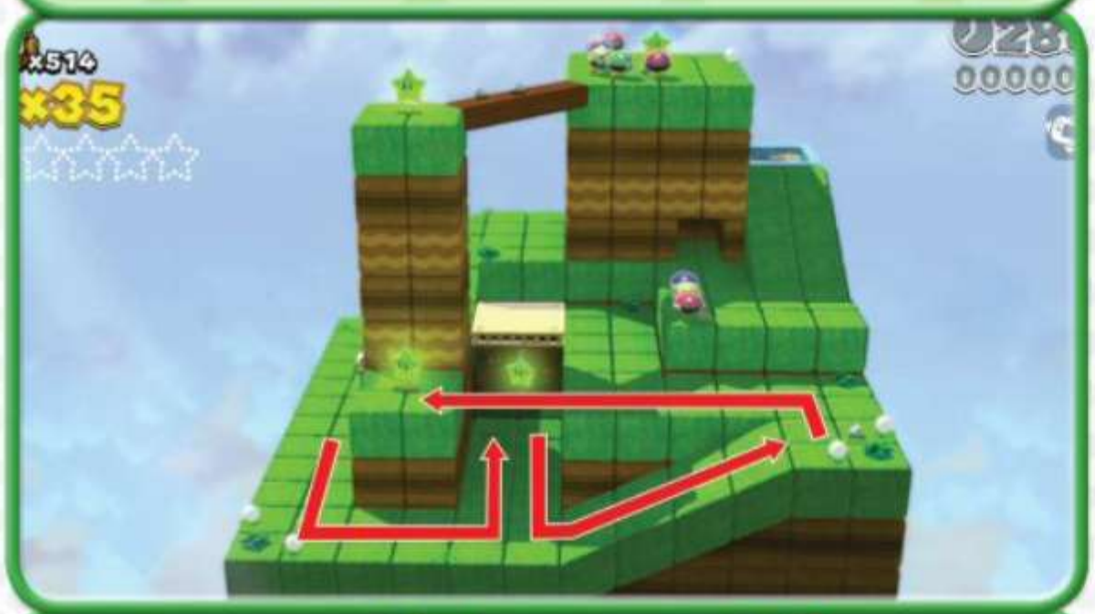
Tous les niveaux de Captain Toad nécessitent l'utilisation du GamePad.

[GREEN STARS #1 AND #2

Tout d'abord, déplacez la caméra pour voir où emmener Captain Toad. La première Green Star se trouve sous le pont mobile, et la deuxième

nécessite que vous utilisiez le pont mobile pour le traverser. Vous pouvez voir ce qui finira par être la Green Star n°5

au sommet d'un pilier, mais oubliez-la pour l'instant.



GREEN STAR #3

$0) d'utilisation de l'avant du pilier deux en mouvement et pont à escalader de la taille Toad, dans les tunnels. la rampe d'accès pour atteindre l'autre arrivée sur le côté une dans

à gauche pour atteindre la Green Star n°3. Puis revenez en arrière

et prenez le tunnel sur la droite.

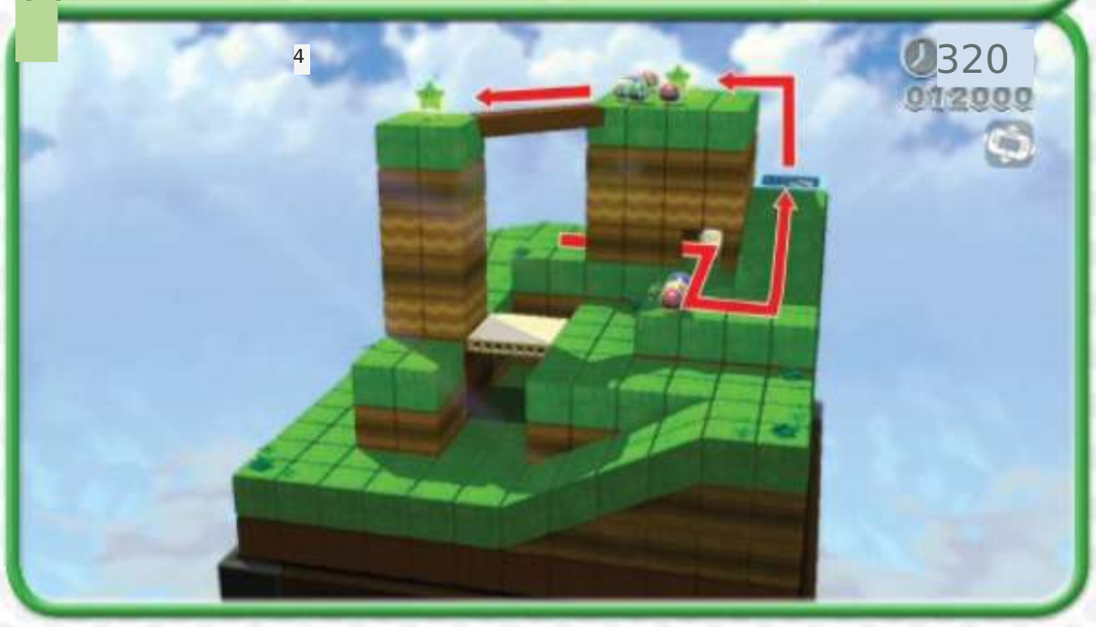
GREEN STARS #4 AND #5

Le tunnel droit vous mène à une petite parcelle d'herbe gardée par des Biddybuds. Passez-les pour atteindre la rampe menant à la Green Star n°4. Le

trottoir se termine sur une petite plateforme située au-dessus de l'emplacement où la Green Star n°3 a été trouvée. Soufflez dans le microphone du GamePad pour faire monter la plateforme, ce qui rend possible d'atteindre la Green Star n°4. Faites attention aux Biddybuds ! Ensuite, vous pouvez

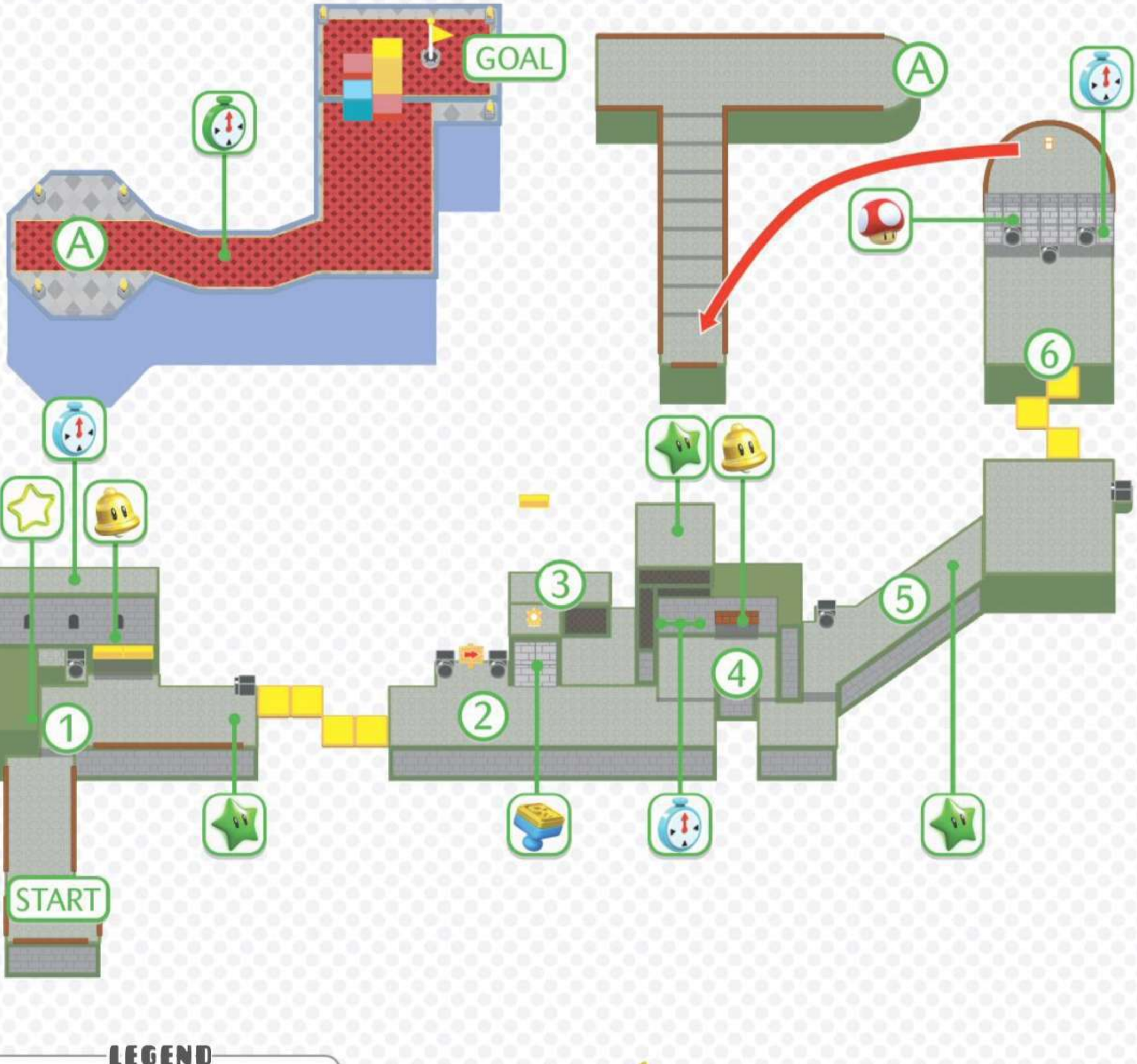
traverser le pont en bois étroit pour atteindre la Green Star n°5, complétant le niveau.

YY



A

WORLD 1-CASTLE: Bowser's Highway Showdown



LEGEND

- Étoile verte
- Ring
- Vert + Horloge
- Étoile verte
- + Horloge
- Tampon
- Super Bell
- Super Mushroom

NOTE

Green Star Unlock Requirement

10 étoiles vertes

Bowser's Highway Showdown

GREEN STAR #1

Ce niveau commence immédiatement avec une chance de récupérer la première Étoile Verte. Vous remarquerez un Anneau d'Étoile Verte au loin dès le début du niveau. Passez à travers pour faire apparaître des Pièces Vertes. Les collecter toutes à temps vous récompense avec l'Étoile Verte. Faites attention aux canons qui tirent des Bombes à Coup de Pied au sol, et ne manquez pas la Super

Cloche à l'intérieur des blocs ici !

Faites attention aux Thwomps en traversant cette section. Vous pouvez récupérer quelques Horloges + pour gagner du temps si vous avez encore un Super Chat.

STAMP

Traversez prudemment les plates-formes mobiles, puis profitez du deuxième ensemble de canons à Bombes à Coup de Pied en lançant une Bombe à Coup de Pied sur un mur de Blocs Rocheux. Cela détruit le mur et

révèle le Tampon de ce niveau.

GREEN STAR #3

L'Étoile Verte n'est pas loin des derniers Thwomps. Elle se trouve en haut d'une tour de Goombas, un Super Chat aide à l'atteindre.

Cela facilite la tâche, mais la Fleur de Feu est aussi une option. Si vous en avez apporté une dans le niveau. Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, vous devrez utiliser une Bombe à Coup de Pied sur la tour de Goombas.

Ce n'est pas particulièrement facile.

GREEN STAR #2

Maintenant, grimpez sur la chambre qui contenait le Tampon et frappez la Roue Chat pour élever une partie du terrain plus haut dans les airs. Grimpez

sur la nouvelle plate-forme surélevée, puis sautez sur le toit à droite pour récupérer l'Étoile Verte n°2. Vous devez

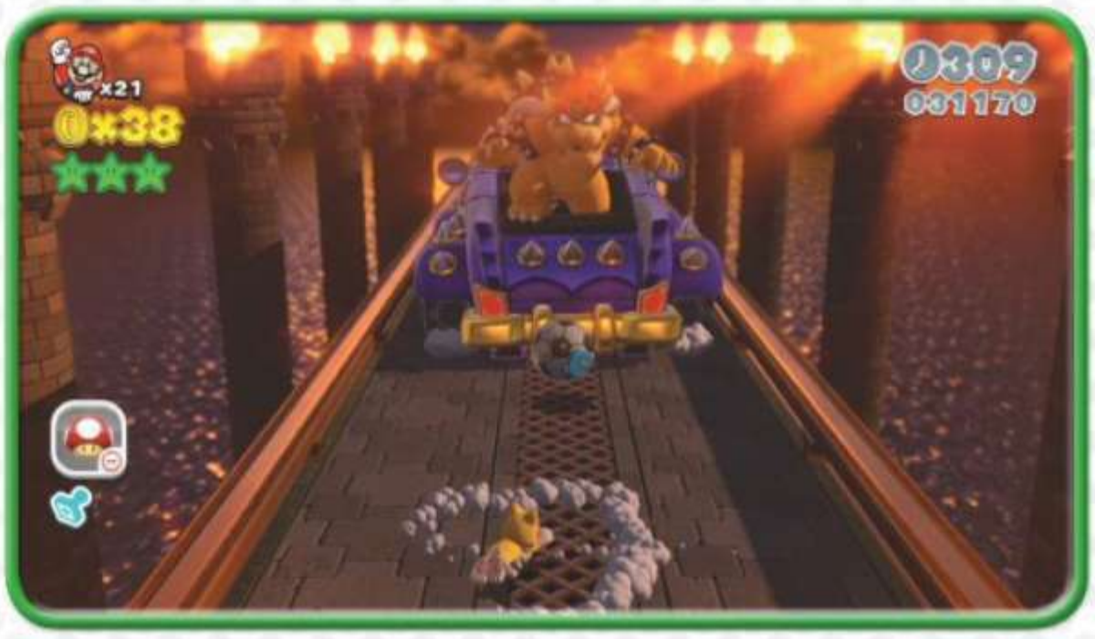
avoir le Super Chat pour obtenir cette étoile.

Ce passage semble intimidant, mais il est en fait assez simple. Traversez l'écart avec les plates-formes mobiles, puis utilisez les Bombes à Coup de Pied sur le mur du fond pour le briser et atteindre une Boîte de Téléportation qui vous mènera au combat contre le boss.

BOSS BATTLE: Highway Showdown with Bowses

Peu après votre arrivée par la Warp Box, Bowser, roi des Koopas, arrive dans sa voiture très chic et lance un défi à votre héros choisi. Très bien, défi accepté.

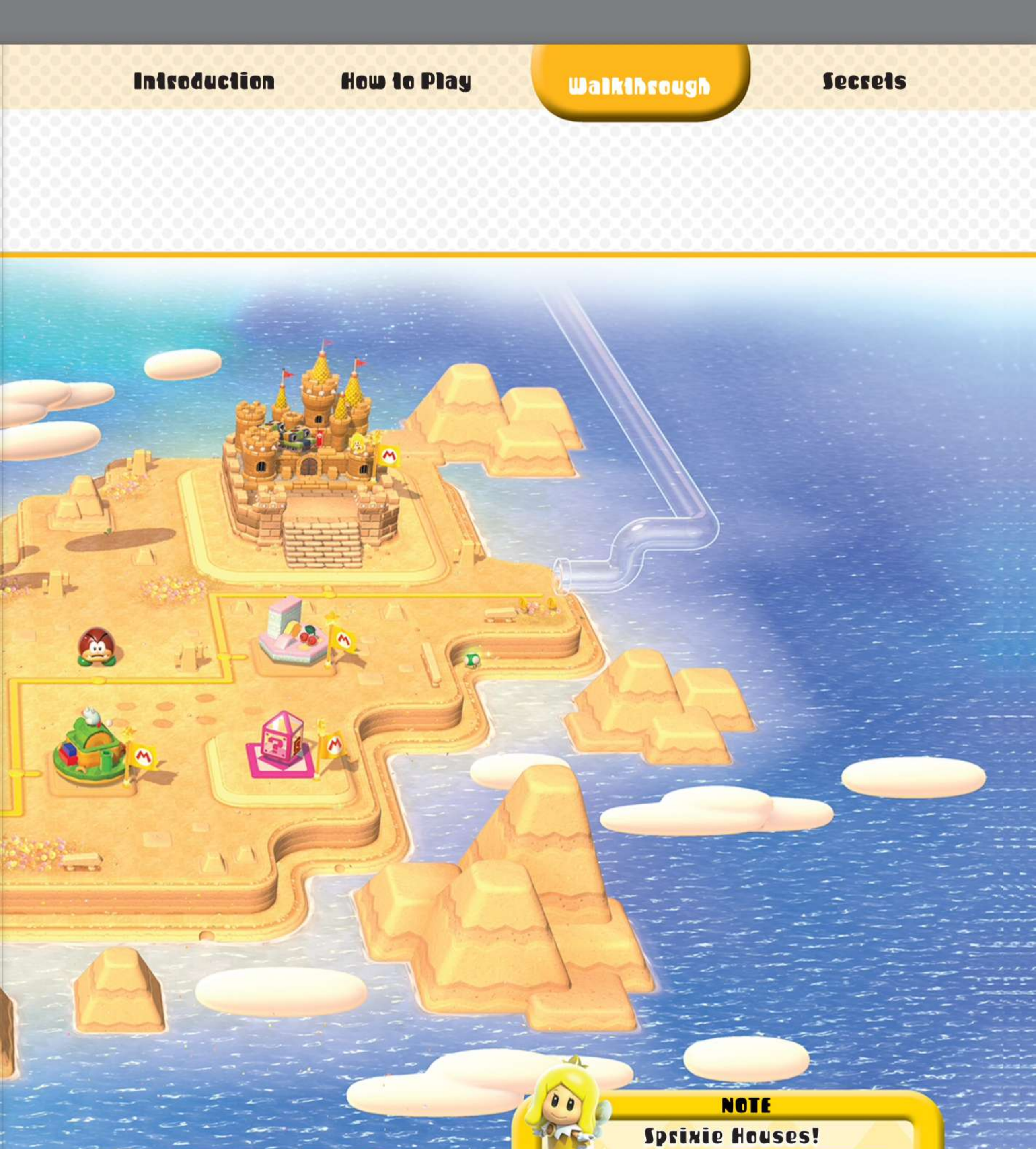
Sa deuxième méthode d'attaque consiste à projeter des blobs de lave sur l'autoroute. Ils ont tendance à rester longtemps, ce qui peut être problématique si vous vous laissez entourer par plusieurs blobs.



Bowser a deux méthodes d'attaque. Dans un premier temps, il lancera un certain nombre de bombes à réaction sur l'autoroute, dans le but de dissuader votre poursuite. Heureusement, vous pouvez repousser facilement les Bombes à Kick vers Bowser ou sa voiture. Vous infligerez des dégâts complets si vous touchez Bowser; toucher la voiture demandera plus de coups avant d'endommager le roi. Faites attention, car il glisse parfois une Bombe à Kick proche de la détonation — facilement repérable par son clignotement et sa fumée. Évitez tout contact avec ces Bombes à Kick.

Après trois coups directs sur les Bombes à Kick, l'autoroute est détruite et Bowser s'abîme dans sa défaite. Entrez dans la Warp Box qui apparaît après votre victoire ! La seule chose qui reste maintenant est de se précipiter vers le Poteau Butoir, atterrir sur le dessus et sauver la Princesse Sprixie !

WORLD 2



STAMP

World 2 Sprixie House

Cette Maison Sprixie est accessible dès que vous entrez dans le monde Deux. Just explore a un peu plus loin dans le à partir de zone sur le world map to find it.

NOTE

Sprixie Houses!

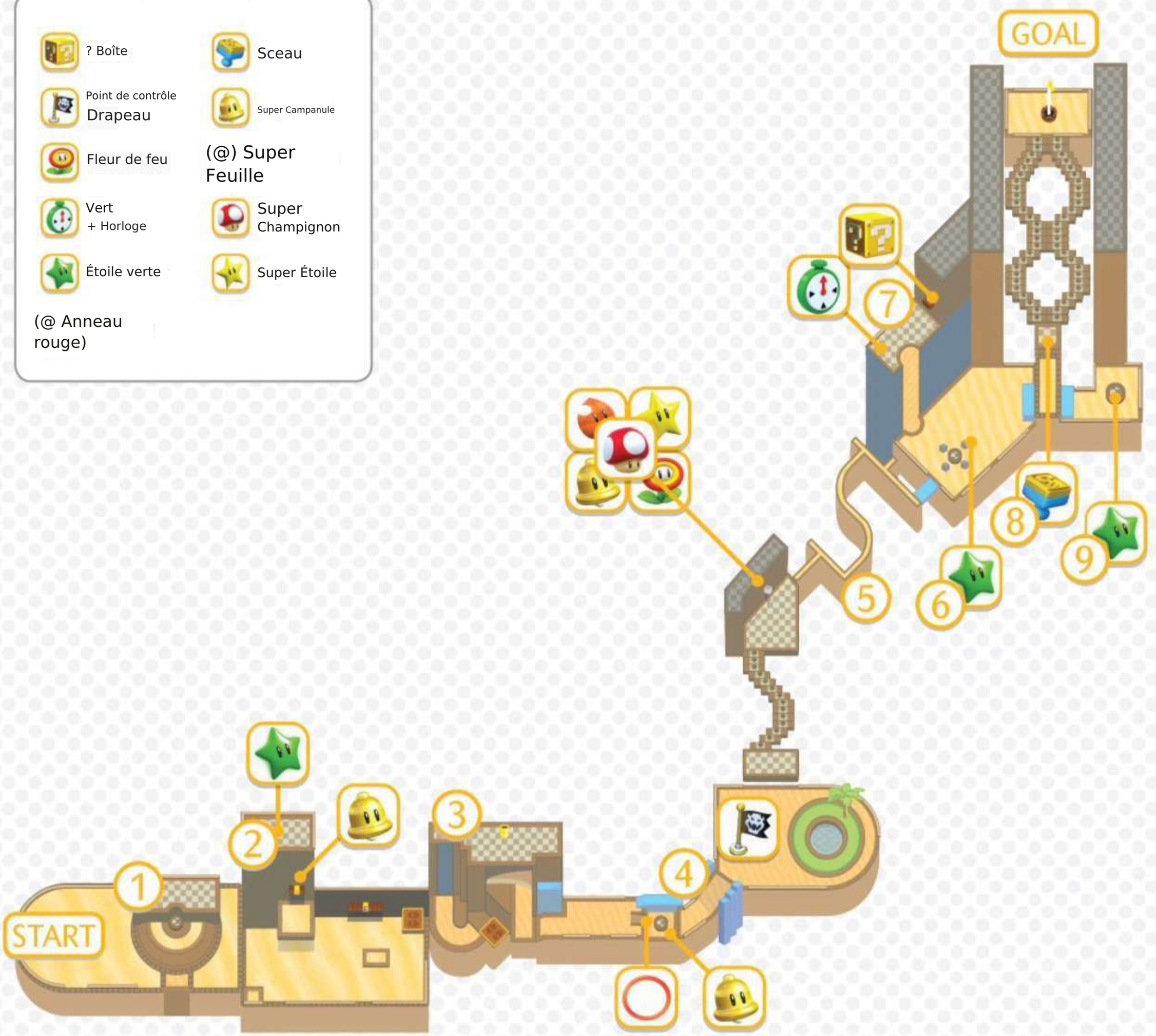
Exploring World Maps can yield some l ‘parmi ceux ay le Sprixie Hoses Similar à un crapaud House vous allez u vous Sprixie toujours Maison : garanti hors un Stamp le principal pour trouver les chemins le Stamp TRA dans une chose monde. Collection. bon Cependant, dans une chemise

MONDE 2-1:

Conkdos Canyon

LÉGENDE

- ? Boîte
- Sceau
- Point de contrôle Drapeau
- Super Campanule
- Fleur de feu
- (@) Super Feuille
- Vert + Horloge
- Super Champignon
- Étoile verte
- Super Étoile
- (@ Anneau rouge)



Vous rencontrez un Conkdor presque immédiatement. Par lui-même ce n'est pas trop difficile.

Détournez les Conkdors en les trompant renversant le sol, puis sautez sur le l'arrière de leur tête.

GREEN STAR #2

A lone Conkdor est entouré par quatre énormes blocs qui seul lui peut le briser. Le Seconde Étoile Verte est trouvée dans l'un de ces blocs.

GREEN STAR #1

\ Non

La première Étoile Verte est au sommet d'un élevé pierre/arbre à droite de la premier Conkdor, Étoile reboord. Vous peut atteindre facilement ceci avec le Power-Up Chat, et heureusement un bloc près du le niveau du sol fournit un si vous êtes grand.

À côté du Conkdor que aide vous trouver l'Étoile seconde Vert est une chute de sable qui tombe largement sur un mur proche. Essayez lui permettant de trouver un Vert + Horloge vaut 100 secondes de jeu. L'un des proches blocs est en fait un ? Boîte!

Ne manquez pas la tuyauterie dorée au sommet de la structure qui est gardé par deux Conkdors sur le chemin au sol. Dedans, frappez l'interrupteur P doré pour provoquer un torrent de pièces qui tombent en pluie dans le puits sans fond piolet. Sautez en arrière et par-dessus le puits vers collectionner autant de pièces que possible ! Luigi et Peach sont naturellement meilleurs à collecter plus de pièces de cette pièce grâce à leur saut spécial capacités.

STAMP

L'empreinte peut être trouvée au pied d'un pont fait de plateformes qui se déplacent rapidement. C’est assez difficile à manquer, car vous devrez traverser le pont pour échapper au niveau!

Assurez-vous que vous êtes à toute vitesse pour éviter ce groupe de Conkdors pendant que vous accélérez jusqu’à la rampe. Sinon, vous pouvez essayez une attaque directe avec un pouvoir-chat ou fleur de feu.

GREEN STAR #3

Ne traversez pas ce pont juste encore ! Au lieu de cela, sautez dans l’enclos de sable pour à droite de l’endroit où vous trouvé le Sceau. Vous trouvez Capitaine Toad enfermé dans une duel avec un Conkdor. Sauvez le protéger du Conkdor, et il vous récompensera le dernier Étoile Verte. Traversez maintenant le le pont mobile pour atteindre le Poteau d’objectif ! Niveaux 2-2 et 2-3 sont débloqués.

Ce chemin étroit est garde par plus de Conkdors. Restez calme et concentrez-vous sur rester sur le chemin. Vous pouvez toujours prendre sortir les Conkdors une fois que vous avez évité leurs attaques.

MONDE 2-1:

Puffprod Pics

NOTE

0

ul §& r

Exigence de déverrouillage des Green Stas

15 Étoiles Vertes

NOTE

2 GamePad

Requis !

Ce niveau nécessite qu'au moins un joueur utilise une manette GamePad.

Vous commencez devant une série aplatie de plates-formes roses. En tapant cette plate-forme avec l'écran tactile, vous élevez le terrain en une série de marches que vous pouvez utiliser pour grimper plus haut. Vous utiliserez cela tout au long du niveau.

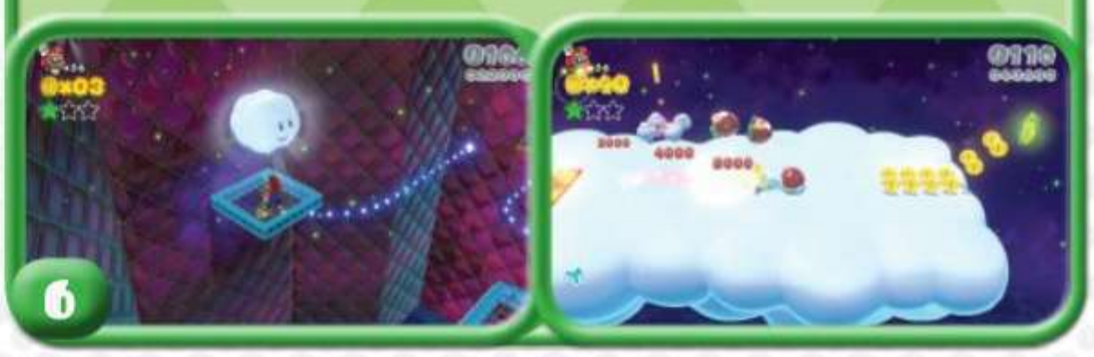
Un Bocal à Pièces se cache près de ces deux plate-formes à écran tactile. Faites attention aux Galoombas qui patrouillent à proximité, car ils sont un peu plus résistants que leurs cousins Goomba. La plate-forme de gauche contient un trio de Mini Goombas qui attaquent une fois qu'elle est relevée.

STAMP

Le Tampon peut être récupéré en en tombant dans la fosse sous l'une des deux plates-formes tactiles plates-formes près du Porte-Monnaie. Vous serez transporté dans une salle avec un ensemble de plates-formes tactiles sous le Tampon. Deux Galoombas patrouillent également la zone.

GREEN STAR #2

Dans la section où vous devez traverser le le gouffre avec les petites plates-formes, un chemin secondaire vous mène à un Canon Nuage. Celui-ci vous propulse vers un petit parcours peuplé de Galoombas et des panneaux accélérateurs, ce qui offre un Super Étoile pour tous les éliminer. À la fin du parcours se trouve la deuxième Étoile Verte.



GREEN STAR #1

Obtenir la troisième Étoile Verte nécessite de manipuler entièrement le mur de plates-formes tactiles en premier. des plateformes vers facilement pour y accéder. Un chat Power-Up peut aider tu l’attrapes avec moins difficulté. Les joueurs utilisant Luigi ou Peach aussi le trouvent un peu plus facile de faire l’ascension jusqu’à

GREEN STAR #3

La dernière Étoile Verte est facile à rater si vous êtes en courant. Trois écran tactile plates-formes sont comme un ensemble de pierres de gué à travers un gouffre. Cependant, tu peux souffler dans le microphone de GamePad à provoquer un déplacement plateforme pour glisser dedans la position sous le troisième écran tactile plateforme. Utilisez cela pour atteindre l’étoile.

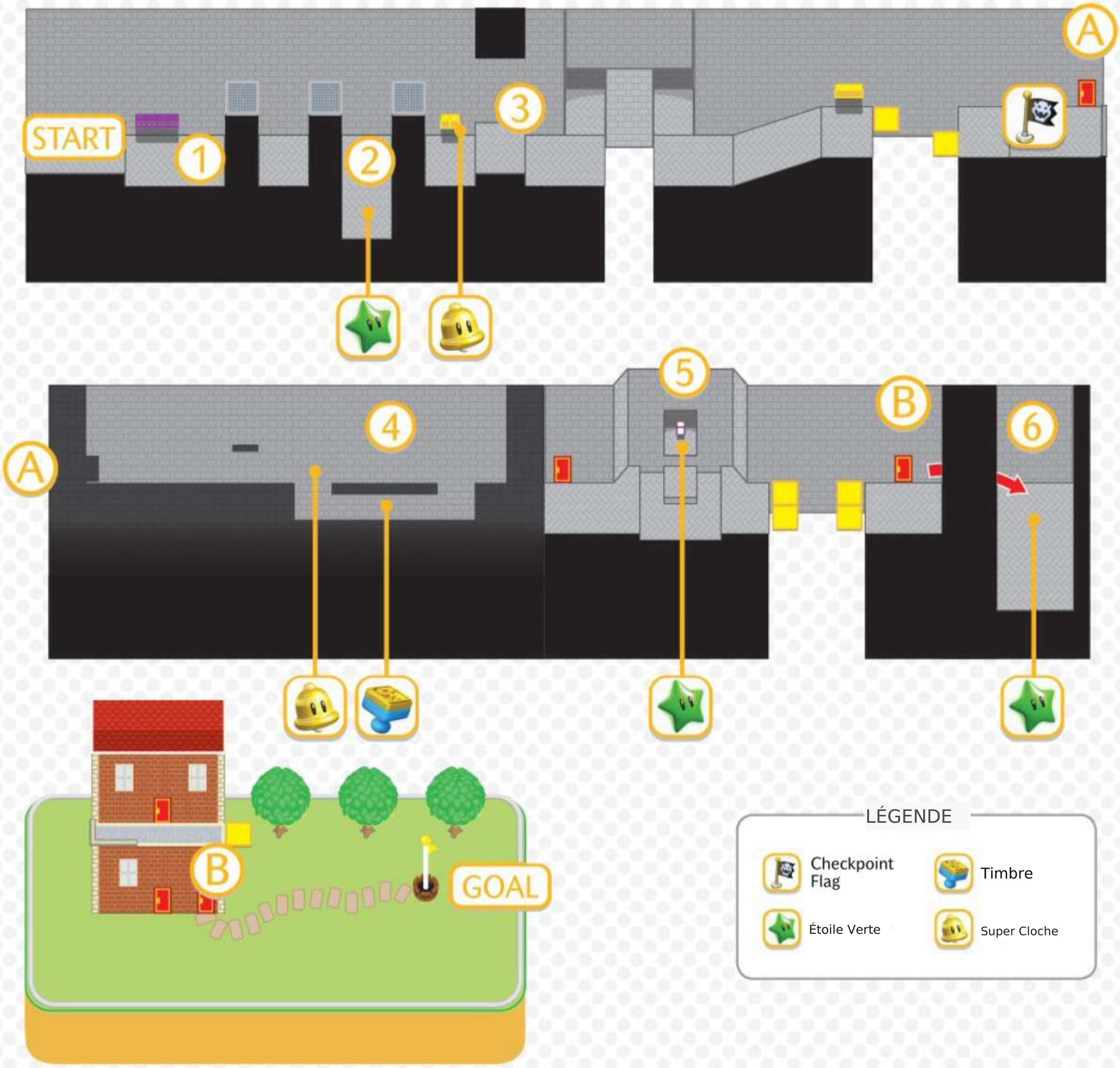
Prenez cet ultime ensemble d’écrans tactiles sauts de plateforme calmement et prudemment. Sous eux se trouve un puits sans fond, et il serait dommage de de devoir réessayer la dernière la moitié du niveau lorsque tu es si proche du Poteau d’objectif.

Après avoir atteint le Drapeau de point de contrôle et en prenant une Warp Box, tu atteins ce gouffre, qui est relié par des plateformes qui bougent quand tu souffles dans le GamePad microphone.

Attention aux Mini Goombas sur la plate-forme sûre. Vous pouvez exploiter leurs charges agressives en effectuant un petit saut lorsqu'ils se rapprochent. Si vous restez simplement immobile, ils s'aligneront pratiquement pour se faire écraser

Après avoir terminé le niveau 2-2, un chemin menant à une tuyau s'ouvre sur la Carte du Monde. Vous pouvez y entrer pour trouver une Toad House cachée

MONDE Allée de l'Ombre-Théâtre



LÉGENDE

- Checkpoint Flag
- Timbre
- Étoile Verte
- Super Cloche

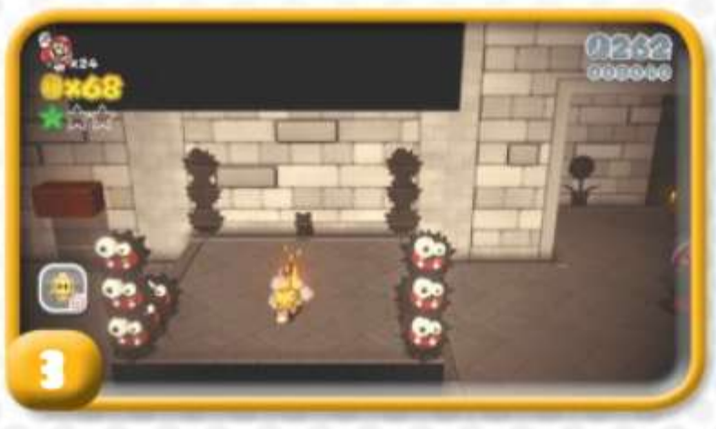
Peu après avoir commencé ce niveau, vous rencontrez des Plantes Piranha qui dorment dans des pots. Si vous vous approchez discrètement vous pouvez les en fait les attraper avec le bouton Y tant qu'elles ne sont pas réveillées. Vous n'êtes pas obligé de faire cela, mais ces Les Plantes Piranha mangent presque tout sur leur passage, ce qui facilite grandement l'affrontement des ennemis si vous les tenez devant vous.

GREEN STAR #1

V

La première Étoile Verte apparaît comme un silhouette sur le mur. Si vous courez vers la caméra à ce stade, vous allez courir dans un passage caché dans un couloir latéral qui est cachant l'étoile.

J



Les Fuzzies sont invul- able à tout à l'exception d'une Super Étoile (ce que vous ne à ce stade) ou une Plante Piranha, qui dévorera et les faire monter.

STAMP

Vous pouvez obtenir lemprésson après que vous prenez une porte qui change votre perspective sur le niveau, avec votre héros choisi l'ombre projetée sur le mur pendant que vous bougez dans la zone. Vous verrez le voir sous une plate-forme avec une Mega Piranha Plant en train de garder. Vous pouvez en fait laisser tomber dans les fosses à côté de Stamp et détruire le des murs qui vous bloquent l'article.

GREEN STAR #2

La deuxième Étoile Verte se trouve derrière une Boîte Mystère juste derrière un mur entièrement fait de Blurkers. Vous pouvez utiliser la Plante Piranha en pot de la faire manger votre chemin à travers cette barrière, ou vous pouvez simplement souffler dans le micro du GamePad pour perturber toute la barrière en seule fois et atteindre la Boîte Mystère.

Une fois dans le bonus chambre, frappez l'Interrupteur P pour révéler l'Étoile Verte emplacement. Vous verrez la lumière dans la pièce changer pour révéler son emplacement.

GREEN STAR #3

Aaprès avoir franchi un gouffre gardé par plus de Fuzzies, vous voyez une rouge porte qui vous mènera au Pôle But. Ignorez cela pour l'instant ! Dévalez le couloir vers le à droite pour voir l'ombre de Bowser terrifiant le capitaine sans défense Toad. Si vous courez vers le premier plan et donner un coup de pied sur le panneau Bowser faisant apparaître l'ombre sur apparaître, Capitaine Toad vous offre la troisième Étoile Verte. Maintenant, vous pouvez passer par la porte rouge et terminer ce niveau ! Battre 2-3 vous donne accès à 2-4 et à la première Maison Mystère du jeu.

porté 1-Up Roulette!

Du Monde 2 sur, en complétant un nombre de niveaux dans une rangée causera une Maison Chanceuse pour apparaître sur La carte du monde. Entrez cet endroit et essayez de faire les quatre Roulette Les blocs s'alignent. Si vous alignez quatre symboles sur une rangée, vous recevrez un pièce substantielle récompense. Tout ce qu'il faut, c'est un bon timing!

MONDE 2 :

Mystery House Melee

Les Mystery Houses sont formatés différemment des autres niveaux. Vous êtes lancé dans une gauntlet de défis courts de 10 secondes que vous devez compléter pour gagner une Étoile Verte. Cette première Mystery House présente cinq salles de défi assez simples, mais les Mystery Houses ultérieures augmenteront la difficulté et le nombre de salles de défi. Les défis continuent jusqu à ce que vous les ayez tous passés, ou que vous échouiez et soyez contraint de recommencer depuis le début. Vous avez autant de tentatives que vous le souhaitez, et échouer une salle ne vous coûte pas une vie (à moins que ce que vous avez fait pour échouer n ait coûté une vie). Notez qu même après l appearance d une Étoile Verte dans ces salles, le minuteur continuera à décompter. N abandonnez pas même si le minuteur affiche zéro — vous pouvez toujours obtenir l Étoile Verte et réussir le défi tant que le jeu ne vous a pas renvoyé au début !

GREEN STAR #1

Deux Galoombas se ruent sur vous dans cette pièce, mais ce sont des cibles faciles ! Débarrassez-les et obtenez l'Étoile Verte.

GREEN STAR #2

La salle suivante vous envoie deux Koopa Troopas.

Repoussez-les et récupérez votre récompense.

GREEN STAR #3

Maintenant ce sont deux Cat Goombas. Ne soyez pas trop sûr de vous et ne vous laissez pas surprendre par leurs attaques plongeantes ! Vous pourriez

capable d’empocher une Super Bell de l’une d’entre elles.

J,

GREEN STAR #4

Les quatre Conkdors dans cette salle sont clôturés, ce qui signifie que vous devrez sauter pour marquer des coups avec des boules de feu, si vous avez ce Power-Up. Si vous êtes bloqué sans capacités spéciales, vous devrez les attirer pour vous attaquer afin que

que vous puissiez sauter sur leurs têtes.

GREEN STAR #5

E

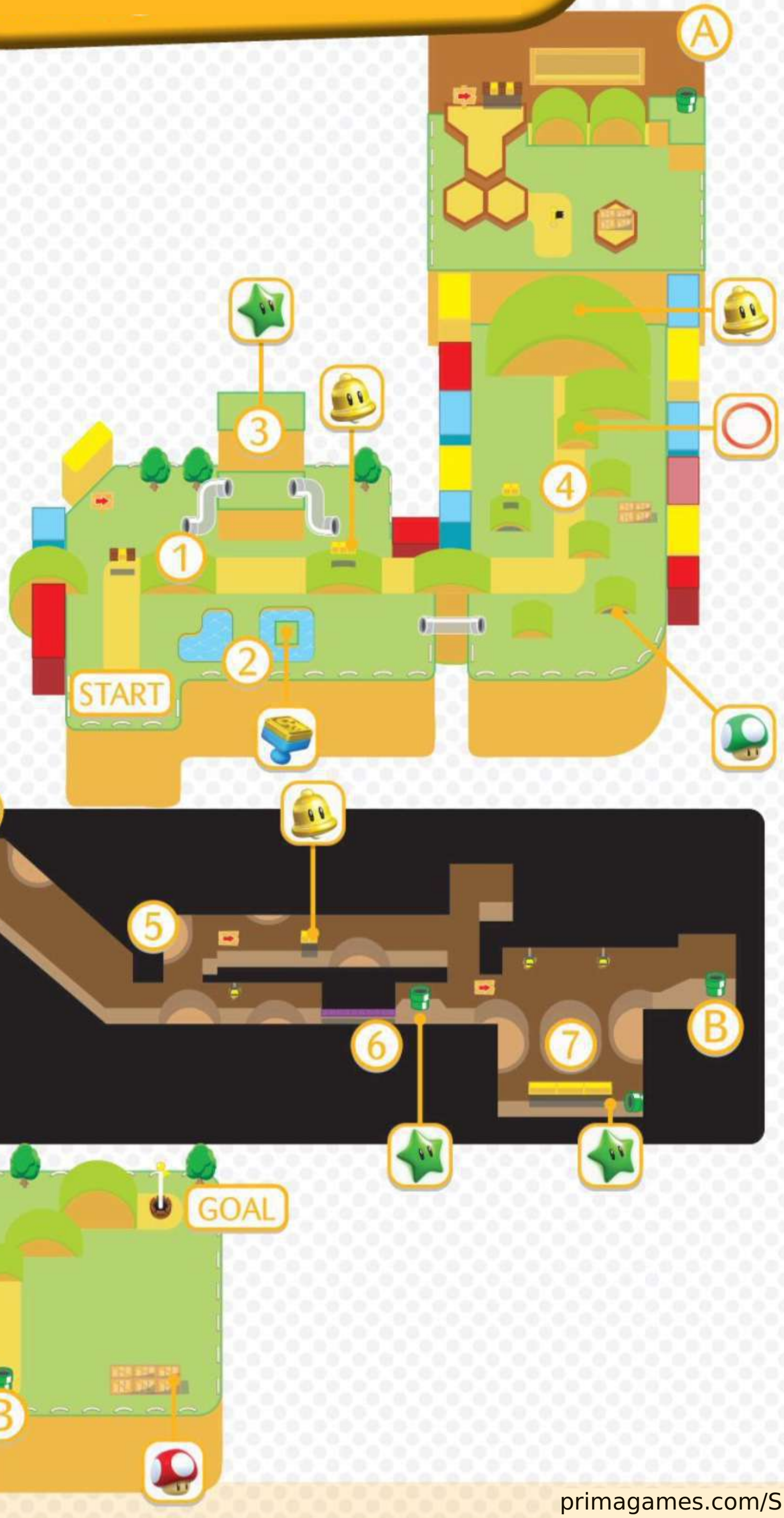
Vous n'avez pas encore rencontré les Fire Bros. jusqu'à présent, mais croyez-le, ils ne plaisantent pas. Avec un Power-Up Chat vous pouvez les écraser avant qu'ils ne posent problème, et une Fire Flower vous aide à les battre à leur propre jeu. Si vous êtes bloqué à utiliser uniquement des sauts, faites attention à votre timing pour ne pas atterrir sur une boule de feu juste au moment où les Fire Bros. commencent à en lancer une. C’est la dernière salle de cette Mystery House !

MONDE 2-4 :

Vraies collines roulantes

LÉGENDE

- 1-Up Champignon
- Étoile verte
- (| Anneau rouge
- Tampon
- #4, Super Clocher
- 5 champignons



Really Rolling Hills doit son nom au fait d’avoir des collines qui roulent réellement sur place tout au long du niveau. Souvent, des ennemis se trouvent dessus ou à proximité, comme des Galoombas ou des Skipsqueaks.

Ce champ est rempli de pièces, de Galoombas et de collines qui roulent. Vous pouvez trouver des tonnes de pièces cachées sur les murs sur les côtés du champ, et sous l’une des collines qui roulent, vous pouvez même trouver un champignon 1-Up. Ne tardez pas trop longtemps, même avec le long délai pour ce niveau. Vous voudrez atteindre les catacombes plus tard dans le niveau avec suffisamment de temps pour vous assurer de pouvoir collecter les deux derniers Étoiles Vertes.

Assez près du point de départ de ce niveau se trouve un Interrupteur de personnage entouré d'une petite mare d'eau. Vous devez être Mario pour activer cet interrupteur, et cela vous accorde le Tampon.

pour le niveau. Pas une mauvaise façon de commencer !

Les catacombes que vous entrez peu après le drapeau de point de contrôle sont divisées en plusieurs niveaux, ce qui signifie que vous devrez agir rapidement pour atteindre les deux dernières Étoiles Vertes. Le pouvoir-chat est très utile, essayez d’en avoir un équipé !

Au nord de l’interrupteur de personnage se trouve une colline. Vous avez besoin du pouvoir-chat pour atteindre le sommet. La première Étoile Verte s’y trouve. Si vous êtes de grande taille, vous pouvez trouver une Super Bell dans un bloc “? ” au sommet d’une des collines qui roulent tout près.

GREEN STAR #2

Si toi prenez l'itinéraire inférieur dans les catacombes, faites attention à vous tout en vous déplaçant autour des Spiny Skipsqueaks, puis rampez sous les Crystal Blocks (ou écrasez-les) pour atteindre un tuyau qui vous mène à une pièce bonus. Votre objectif il faut allumer tous les panneaux du sol soit en marchant ou en sautant dessus, ou en frappant l'une des balles de baseball sur le sol autour. Heureusement il n'y a pas de limite de temps. Faites cela, et obtenez votre deuxième Étoile Verte !

GREEN STAR #3

La dernière Étoile Verte est dans un endroit trompeur. En avançant à travers les catacombes, vous rencontrez un trio de collines ondulantes qui recouvrent ce qui semble être un trou sans fond gardé par une paire de Spiny Skipsqueaks. Dévalez sous ces rouleaux. Au fond de ce puits se trouve plusieurs blocs ? et la dernière Étoile Verte. Prenez le tuyau pour échapper au puits, et vous arrivez près de la sortie des catacombes. Le Poteau d'objectif est tout près ! Terminer 2-4 déverrouille 2-A.

MONDE 2-A:

Blocage de Big Galoombda

Trois Big Galoombas vous attaquent sur une plateforme entourée de lave. Il faut deux estampades pour les battre, mais ils peuvent se remettre rapidement de la première estampe. Si vous utilisez Peach, il est possible de gagner des vies supplémentaires en utilisant son mouvement de flottement pour rebondir sur les trois Big Galoombas successivement, leur donnant à tous une chance de se remettre continuellement. Tant que vous ne les frappez pas pendant qu'ils sont étourdis, ils reviendront. Ce n'est pas la méthode la plus rapide pour gagner des vies supplémentaires ! Finissez les ennemis, puis saisissez l'Étoile Verte pour terminer le niveau et débloquer 2-5.

WORLD 2-5: Double Cherry Pass

LEGEND

- Checkpoint Flag
- Étoile verte
- Double Cherry
- Cercle rouge
- Fleur de feu Q
- Tampon

La Double Cerise Power-Up est devant d'où vous commencez. Cela crée un clone de votre choix caractère, et vous peut en avoir jusqu'à cinq clones en cours d'exécution autour. Certains objets et les énigmes nécessitent que vous gardez un certain nombre de clones présents, alors essayez de garder votre armée croissante sous contrôle et proche les uns des autres autant que possible. Typiquement, ils resteront synchronisés, mais il est possible de les séparer.

STAMP

Atteindre le L'empreinte ici est assez simple. Tenez sur le bloc ? directement en dessous l'empreinte, et utilisez le frappe au sol. Cela va créer une petite tour de des blocs qui vous placent à portée facile de l'empreinte.

GREEN STAR #1

La première Étoile Verte est à l'intérieur d'une des caisses à droite d'un tuyau clair menant à un niveau supérieur rebord. L'autre ensemble de caisses contient un Double Cerise, alors attrapez le. Avec trois personnages en train de courir, le brasier que vous pouvez causer avec une Fleurs de feu est impressionnant!

Un Fire Bro solitaire garde la dernière partie de l'ascension. Il essaiera d'utiliser sa capacité de saut pour rester loin de vous tout en lançant des boules de feu. Vous pouvez surprendre lui en lançant vos propres boules de feu dans l'un des tuyaux clairs sur le flanc de la montagne, ce qui envoie vos décharges vers les chemins sur lesquels le Fire Bro pourrait se trouver. Le vaincre fera apparaître un tuyau qui mène à la zone finale.

GREEN STAR #2

Shortly after la première Étoile Verte, vous trouverez un tuyau qui vous mène dans un couloir gardé par une troupe de Blocksteppers. Effacez eux, idéalement à distance avec des boules de feu, puis utilisez votre Double clones Cherry pour toucher les deux panneaux. Cela fait apparaître une Étoile Verte à apparaître.

GREEN STAR #3

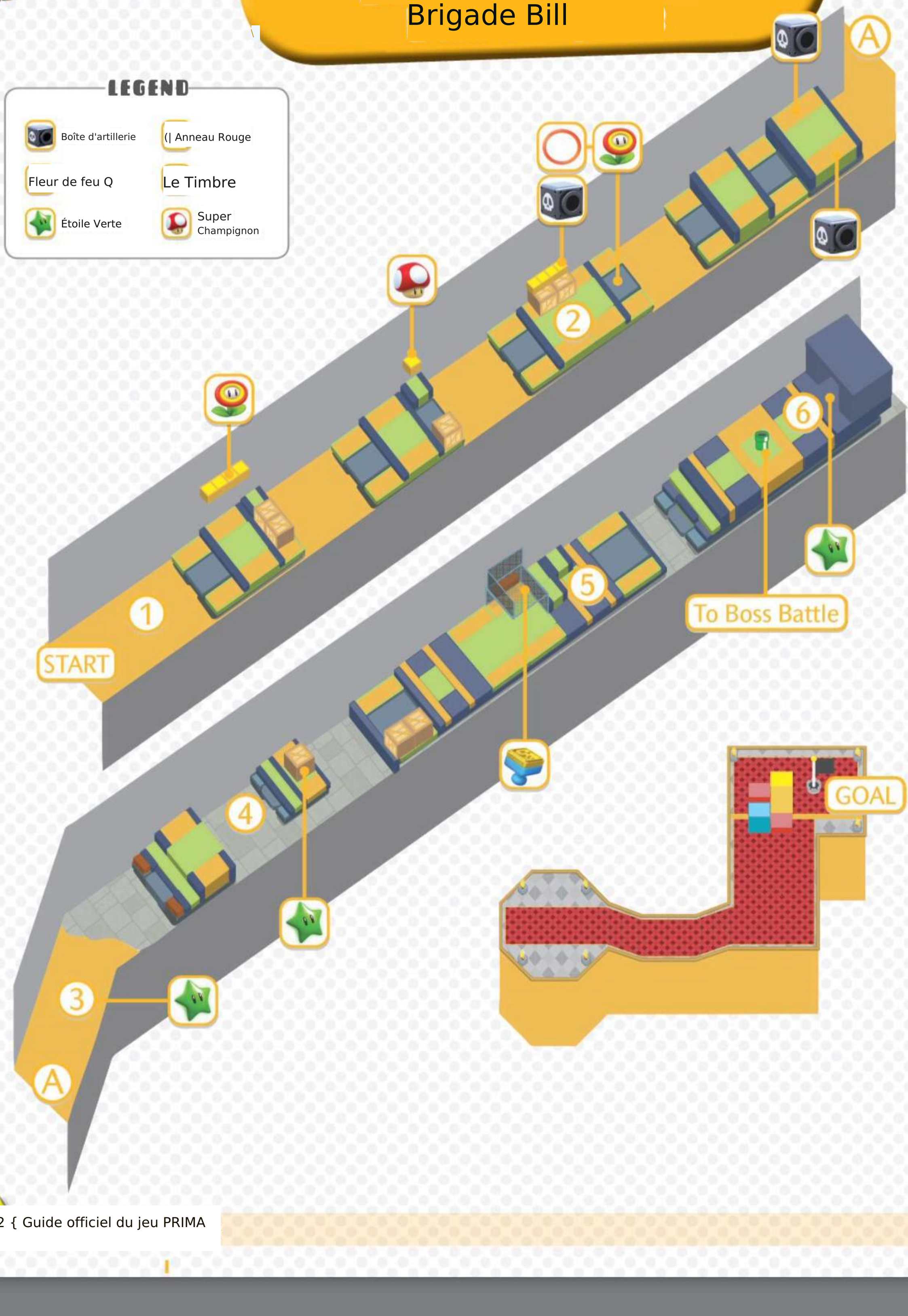
A La dernière Étoile Verte est dans la zone du Pôle de But, et cela vous oblige à vous tenir sur un Multi-Vator avec au au moins quatre clones (ou quatre joueurs, si vous jouez multi-joueur). Cela provoque la plate-forme pour se soulever vers l'étoile !

Surveillez-vous sur les chemins étroits ici. Les Blocksteppers occupent des chemins entiers et lorsque l'un tombe, ils deviennent tous insensés et difficiles à prévoir.

SUPER MARIO 3D WORLD

MONDE 2-CHÂTEAU:

Bowses's Bullel
Brigade Bill



Ce niveau est différent du château du Monde 1. Ici, vous êtes lancé (littéralement) au combat contre un groupe de chars qui avancent sans cesse, avec tout le niveau. Si vous voulez tout collecter, vous devez agir rapidement et éviter de vous faire toucher si possible !

Le troisième char que vous rencontrez a ? blocs, dont l'un est en fait une Cannon Box. Vous devez essayer de garder ce Power-Up jusqu'à la fin du niveau !

Bloc stepper vous vous salutent immediately à l'avant de la colonne de chars.

Souvenez-vous, en battre un fait devenir folle toute la formation, alors faites attention à les combattre. Soyez à l'affût des Bullet Bills tout au long de cette mission, de nombreux chars ont la capacité de les tirer.

GREEN STAR #2

La deuxième Étoile Verte se trouve dans une caisse dans le deuxième réservoir que vous rencontrez dans le groupe de réservoirs. Faites attention en sautant dessus, car l'avant du réservoir est orné de pointes qui sortent occasionnellement.

STAMP

Peu après la deuxième Étoile Verte, vous avez une chance d'atteindre le Sceau. Travaillez vite pour détruire les caisses en bois qui bloquent la corniche que vous devez utiliser pour atteindre le Sceau !

GREEN STAR #3

Le dernier réservoir a le tuyau menant au combat contre le boss. Si vous avez réussi à arriver jusque-là avec la Cannon Box, utilisez-la pour faire sauter le mur derrière le tuyau afin de récupérer la dernière Étoile Verte. Sautez maintenant dans ce tuyau et préparez-vous à affronter le boss !

COMBAT DE BOSS :

Boom Boom, premier round !

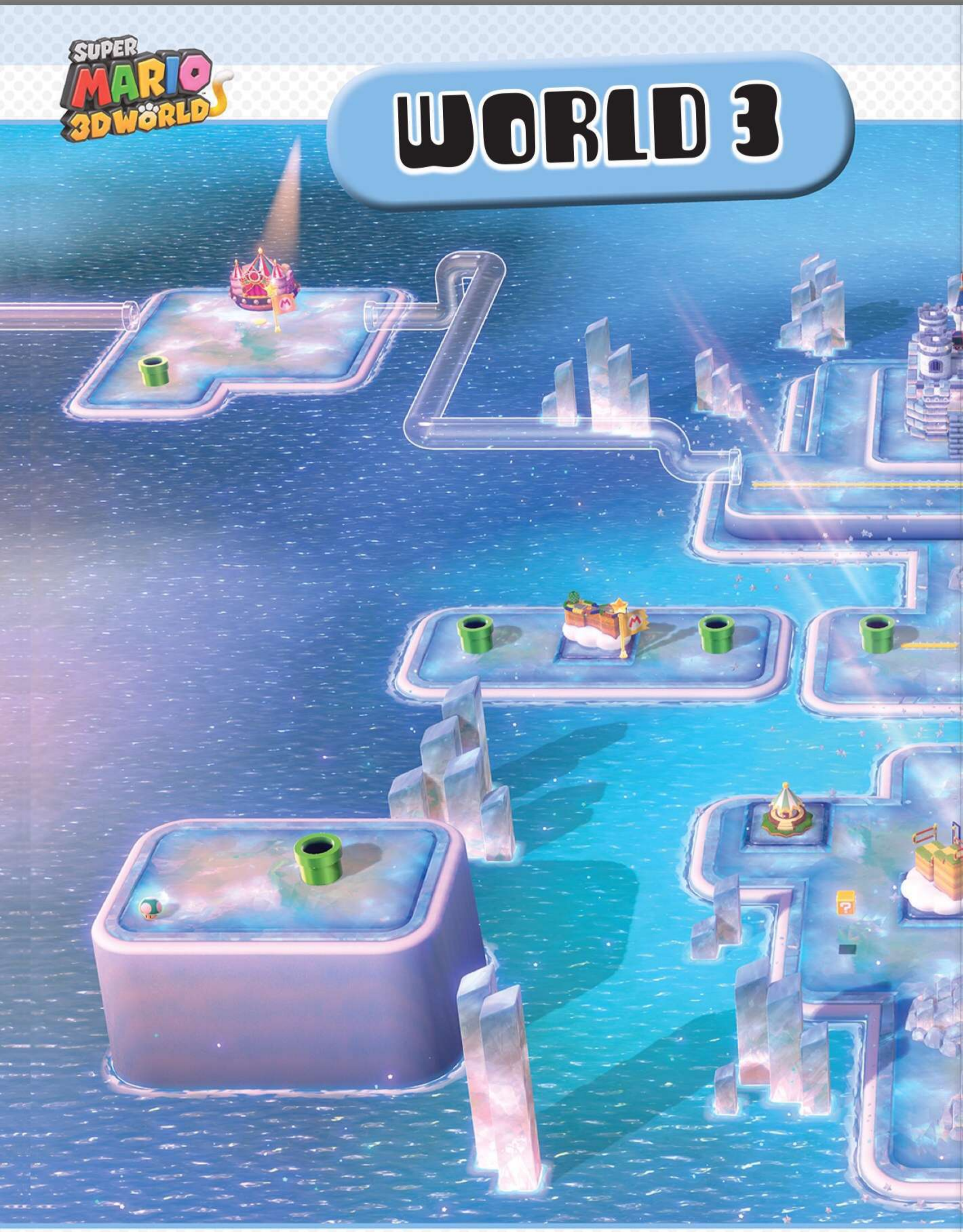
Boom Boom revient pour causer encore des ennuis à Mario et ses amis. Malheureusement pour lui, il affronte Mario et ses amis, et si vous avez bien joué vos cartes, vous arrivez au combat avec soit des boules de feu, soit la Boîte Canon.

Boom Boom essaie de tourner sur lui-même et de frapper quiconque se trouve à proximité avec ses bras. Vous pouvez facilement sauter sur sa tête ou l'attaquer à distance dès qu'il arrête de tourner. Si vous attendez assez longtemps, Boom Boom s'arrête de tourner tout seul, étourdi par sa propre attaque. Profitez de cette ouverture !

Après avoir été touché, Boom Boom se glisse dans sa carapace et commence à rebondir dans la pièce. Évitez-le pendant qu'il fait cela. Finalement, il s'arrête et vous pouvez profiter de cette occasion pour l'attaquer avant qu'il ne recommence à tourner. Après la deuxième fois qu'il est mis à terre par vos attaques, il change de stratégie et rend sa carapace invisible tout en rebondissant dans la pièce. Faites attention au léger contour et restez en mouvement pour éviter de subir des dégâts. Finalement, il réapparaît lorsqu'il arrête de rebondir, vous offrant une dernière occasion de l'éliminer !

Avec Boom Boom hors d'état de nuire, il ne vous reste plus qu'à toucher le mât d'arrivée et sauver une autre Princesse Sprixie. Direction le Monde 3 !

WORLD 3



STAMP

World 3 Sprixie House

Ce Sprixie
La maison peut être
accédée dès que
que vous atteignez
Monde Trois.

WORLD 3-1: Snowball Park

LÉGENDE

- Checkpoint Flag
- Rouge Ring
- Vert Star
- Étoile
- Super Leaf
- Propeller Box
- Stamp

Faites attention quand à traiter avec Snow Pokeys, vous ne pouvez pas vous vous précipiter vers eux grâce à leurs épines. Le Power-Up du chat peut griffer leur tête, mais les boules de feu sont les meilleures pour vaincre ces ennemis de loin. Alors que vous avancez, sachez que certaines parties du terrain sont entièrement en glace, ce qui peut vous faire glisser hors de contrôle.

Derrière cet arbre se trouve une Boîte Hélice. Vous voulez certainement le saut amélioré capacité que ce Power-Up offre !

GREEN STAR #1

A wall of Parra-Biddybudes patrouillent dans devant une petite alcôve contenant le premier Étoile Verte. Synchronisez votre attaque avec soin pour que vous ne soyez pas touché en ouvrant la voie vers l'étoile. Posséder la Boîte Hélice peut faciliter cela.

Attention à la Goomba qui tourne autour sur la patinette sur glace, comme elle bouge assez rapidement. Cependant, si vous écrasez | sur le Goomba, vous pouvez prendre la glace patiner pour vous-même et faire le tour du prochain)

sections. Faites juste attention de ne rien percuter, ou vous perdrez votre engin. Peu après le Drapeau de pointage, vous devez dépasser une nuée de Goombas patineurs sur le sommet d'un lac de glace, alors soyez prêt !

GREEN STAR #2

Alors que vous laissez derrière le lac de glace, vous trouvez un lapin qui détient la deuxième Étoile Verte. Il vous entraîne dans une joyeuse poursuite au-delà d'un paquet de Biddybuds.

STAMP

Énigmatique, énigmatique ! Le Sceau se trouve sur un chemin de glace très étroit où une glissade vous fera tombe d'une falaise, les Snow Pokeys compliquant davantage la situation. Le Power-Up Tanooki, que vous verrez plus couramment dans ce niveau, est un d'une aide immense pour récupérer cet objet.

GREEN STAR #3

Juste au nord du Sceau se trouve la troisième Étoile Verte Étoile. Vous devez prendre de l'élan depuis le sommet de l'un d'entre eux les arbres sur le au sol près de la tuyauterie, alors faites un saut mural depuis le mur et utilisez le Tanooki Power-Up's queue pour flotter dans l'étoile.

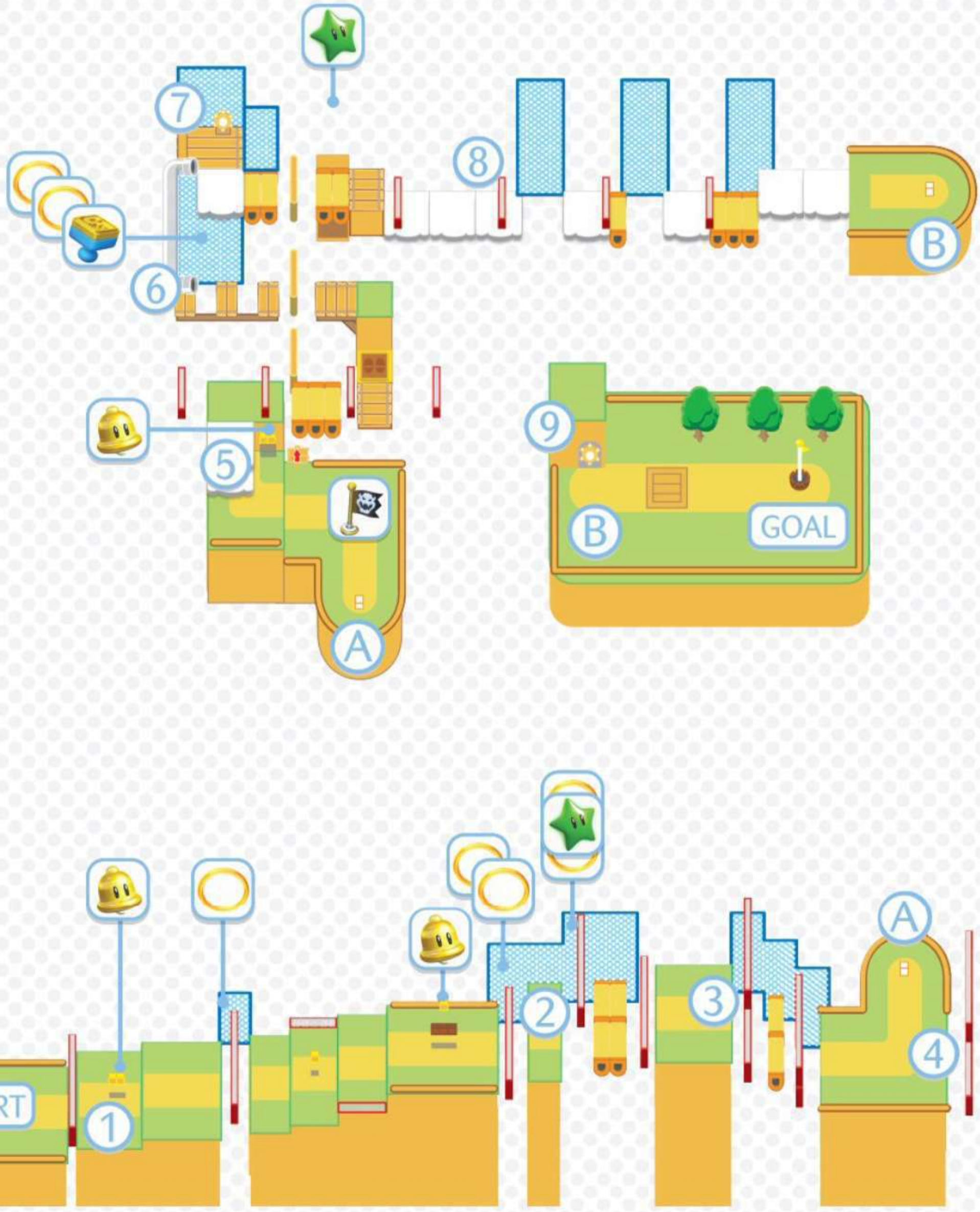
SUPER MARIO 3D WORLD

MONDE

3-2: Chain-Link Charge

LEGEND

- Checkpoint Flag
- Super Bell
- Gold Ring
- Stamp
- Green Star



DE NOTE

Vert Star Déverrouiller

Requirement

30 Étoiles Vertes

-

Juste après le Drapeau de pointage, l'écran commence à défiler automatiquement verticalement. Pour cette prochaine section, le Power-Up Chat est fortement recommandé !

Tout de suite cela le niveau lance une courbe une balle vers vous : Le paysage est constamment défilant vers l'avant, avec des clôtures en maillon permettant de monter et descendre devant vous pour bloquer votre progression. Collecter tout dans le niveau tout en gérant les ennemis et les clôtures peut être un peu difficile. Le Power-Up Chat, que vous pouvez ramasser près du début du niveau, est fortement recommandé.

« ÉTOILE VERTE n°1.

La première Étoile Verte nécessite que vous fassiez utiliser une clôture en chaîne pour le récupérer. Le Chat Power-Up est la méthode la plus facile, mais si cela n'est pas le cas, une option pour certains raison, tenez-vous sur le dessus de la clôture pour l'atteindre. Alternativement, vous pouvez essayer un saut mural par-dessus le clôture en arrière-plan, mais tous les personnages ne peuvent pas appliquer cela facilement sans Power-Ups.

STAMP

Le Tampon est juste au-delà un pair d'or Anneaux au sommet de un clôture métallique bleue près d'un tuyau clair. Le Le Power-Up Chat vous permet de collecter cela rapidement pendant que vous mettant en position sécurisée pour la prochaine section.

Les deux ensembles de les clôtures ici s'ouvrent et se ferment à des intervalles réguliers, tandis que deux Donut Blocs sont les seulement le sol sûr entre les clôtures. Le Chat Power-Up peut plonger dans le chemin des pièces pour passer en toute sécurité pendant que les clôtures sont ouvertes. Ceux qui ne l'ont pas devront être créatifs

GREEN STAR #3

Juste après avoir collecté le Tampon, si vous utilisez Clear Pipe (ou grimpé sur la clôture pour obtenir le Tampon), vous trouverez une Roue de Chat. Déchirez-la avec l'Énergie du Chat pour élevent une paire de caisses en place, ce qui permet vous permettre d'atteindre le troisième Étoile Verte. Maintenant le il ne s'agit que de en survivant le reste du vers le Pôle But !

EL

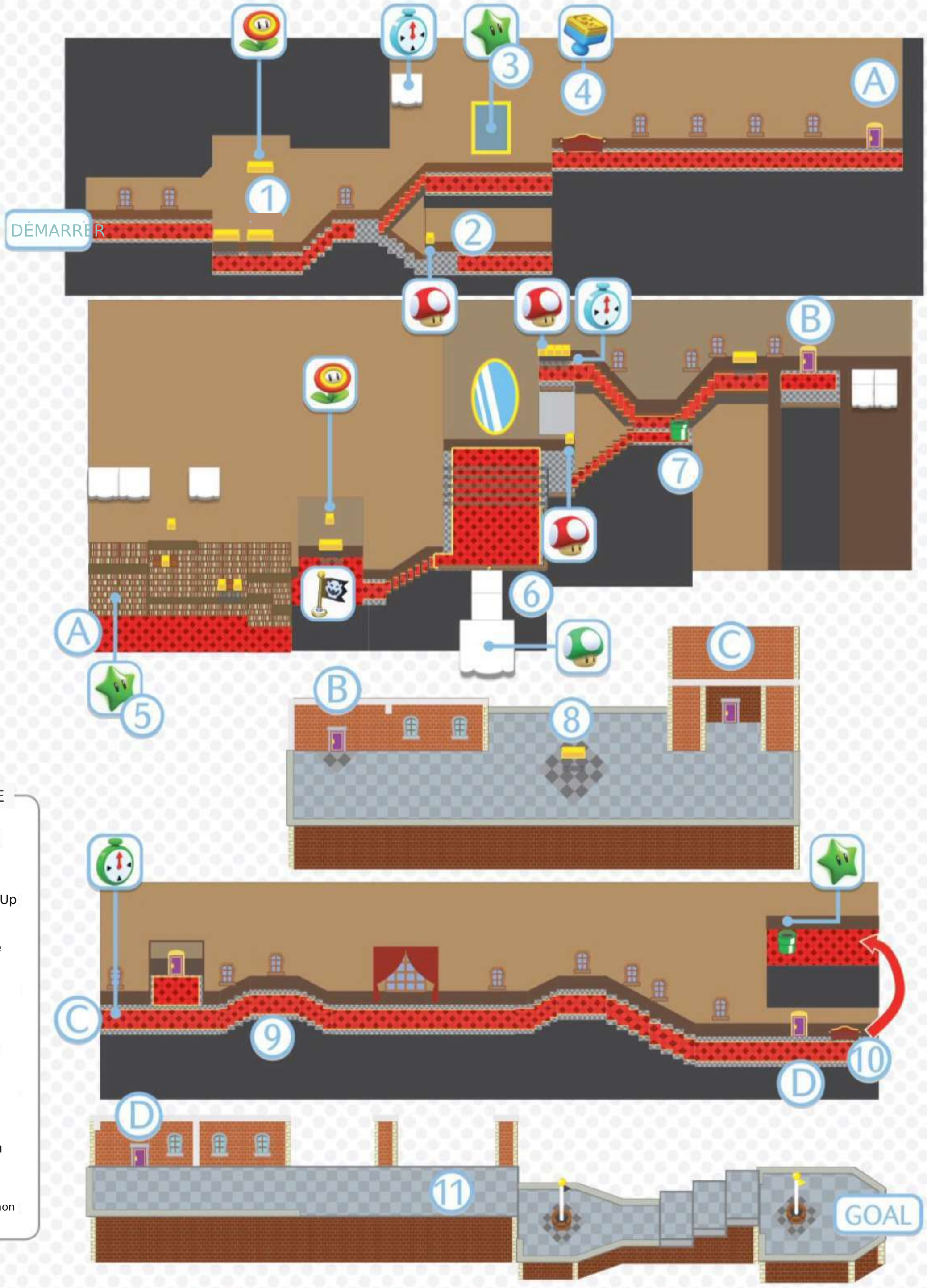
L'action commence en faisant défiler à nouveau vers —— celui trop vert toi impatiente atteindra l'Étoile. juste le Ne après le troisième pendant que naviguant entre les vides, clôtures arrivant, et Para-Biddybuds. Ceci est l'accueil étirer avant un Warp La boîte vous emmène vers le Poteau d'objectifzone. Essayez pour préserver le chat Power-Up à travers cette section, car vous allez en avoir besoin pour atteindre le haut du poteau. Regardez pour la Roue du Chat qui lèvera une plateforme juste assez pour que vous peuvent facilement atteindre le sommet du poteau.

Ne prenez pas la Warp Box tout de suite!

Au lieu de cela, vérifiez à la à droite de la Warp Box et naviguer au-delà des deux ensembles des clôtures pour atteindre le deuxième Étoile Verte assise sur certaines plates-formes cloud. Le défilement s'arrête après un à un moment donné, vous laissant se concentrer sur l'obtention de l'étoile et revenir à la Warp Box en toute sécurité.

SUPER MARIO 3D WORLD

WORLD 3-3: Shifty Boo Mansion



~—LÉGENDE

@) + Horloge

(®) #7 Champignon 1-Up

(= (Drapeau de

@ poivre Fleur de Feu

(4) Horloge verte

(4) Étoile verte

a Tampon

Super Champignon

Cette maison sera votre première rencontre avec Boos et Big Boos. Dès le début vous pouvez ramasser une Fire Flower. Gardez-la prête à basculer entre elle et entre elle et un Power-Up Chat. Les boules de feu peuvent temporairement faire disparaître un Boo disparaître. Cette zone offre aussi à vous le choix de prendre escalier en bas, ou vers le haut. Le bas le chemin est un cul-de-sac, bien que.

STAMP

Non loin du tableau, there's un canapé sur le côté du couloir. Tenez-vous dessus et il flottera vers le haut, vous menant à l'Emblème.

Le cul-de-sac du chemin inférieur contient un plateau mobile qui ralentit considérablement votre évasion, et il est gardé par un Boo. Vous verrez d'autres plateaux mobiles dans tout ce manoir.

GREEN STAR #2

section NS La deuxième partie du manoir place vous dans une bibliothèque gardée par une paire de Boos. Si vous vous tenez sur certaines étagères, elles s'étendent soit vers l'extérieur, à l'extérieur, ou se rétractent dans le le mur. Vous voulez essayer de vous tenir sur les étagères du côté gauche du chambre, pour quand ils se rétracter, ils révèlent le deuxième Étoile Verte.

GREEN STAR #1

Aucun chemin, sur le passage supérieur vous un grand tableau d'un Boo. Sautez dans ce tableau pour atteindre une pièce secrète où vous pouvez obtenir la première Étoile verte. Le la pièce est protégée par a row des Peepas, et vous devrez éviter eux pendant que la pièce tourne jusqu'à vous pouvez éventuellement atteignez l'étoile.

Vous avez 10 secondes de jeu avant d'être expulsé,

50 vous ne pouvez pas vous permettre de manquer votre première opportunité.

Au-delà du drapeau de point de contrôle, vous rencontrez un Big Boo qui garde un un grand escalier mobile menant à la prochaine section. Si vous vous dirigez vers la caméra devant cet escalier, vous pouvez trouver un ensemble caché de plateformes nuageuses menant à un 1-Up.

Cette tuyère est en réalité une illusion ! Attendez-vous à voir ce tour se produire souvent dans les maisons de fantômes ultérieures. Faites attention à sauter vers la porte voisine — une partie du plancher s'effondre dans l'abîme, vous obligeant à faire un saut plus long pour survivre.

À la fin du couloir, à côté de la porte menant au Pôle d'Objectif, se trouve un autre canapé flottant. Utilisez-le pour monter jusqu'à le rebord au-dessus de la sortie, où vous trouverez un tuyau factice. Une fois que vous y sauterez, il sera

dissiper et révéler la dernière Étoile Verte.

Vous aurez une brève excursion sur le toit du manoir. Le 1-Up ici est aussi une illusion ! Avancez simplement en passant les Peepas et atteignez la porte suivante.

La course finale vers le Pôle d'Objectif est mouvementée ; les Big Boos et les Peepas collaborent avec des planchers mobiles pour essayer de vous arrêter, et pire encore, le premier Pôle d'Objectif que vous voyez est faux ! Continuez à courir au-delà et dirigez-vous vers le vrai Pôle d'Objectif !

Ce dernier couloir marque le début de l'élan final. Restez à l'affût des Boos pendant que vous avancez !

000

MONDE 3 : Toad fait une éclaboussure

Captain

NOTE

Ce Capitaine Toad le niveau devient accessible tout de suite après le niveau 3-3.

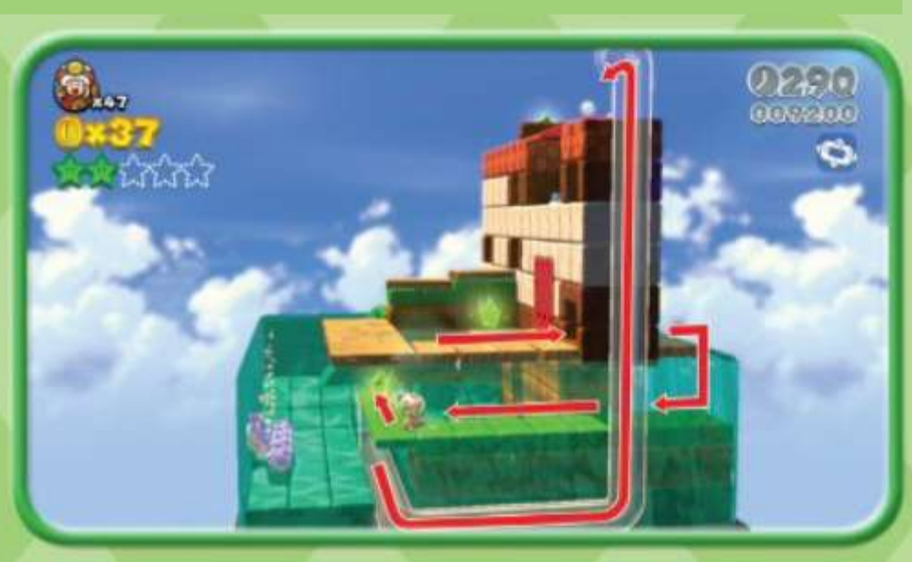
GREEN STAR #1

QA)

D'où que vous veniez commencez, descendez la rampe dans le eau, et faites votre chemin vers la première Étoile Verte Étoile Verte que vous voyez. Faites attention à évitez le Rammerhead— Le Capitaine Toad n'est pas très sprinteur rapide, et il ne peut pas nage, ce qui ne fait que ralentir son avance encore davantage.

GREEN STARS #2 AND #3

Maintenant, atteignez l'autre côté du Tuyau Clair, et prenez le passage dans le coin pour atteindre l'autre côté du niveau. À partir de là, vous pouvez prendre le Tuyau Clair pour atteindre une autre Étoile Verte. Ensuite, prenez le Tuyau Clair jusqu'à la sortie suivante que vous n'avez pas utilisée auparavant, et tournez la caméra pour revenir vers le « devant » du niveau. Suivez les planches en bois autour jusqu'au fond du niveau, et tombez sur la plateforme d'herbe surélevée.



Vous pouvez maintenant suivre le chemin d'herbe pour atteindre le troisième Étoile Verte. Utilisez le Tuyau Clair juste au-delà du de la troisième étoile pour atteindre la partie supérieure du niveau.

GREEN STARS #4 AND #5

Tombez sur l'interrupteur P pour augmenter le niveau d'eau. Le montant de l'eau amènera la quatrième Étoile Verte sur le rebord avec l'interrupteur P. Cela élève aussi toute la passerelle en bois jusqu'à votre position actuelle.

Atteindre la dernière Étoile Verte consiste désormais à suivre la passerelle en bois nouvellement relevée autour du niveau jusqu'à pouvoir atteindre la rampe qui vous conduit à l'étoile. Cela est compliqué par le Rammerhead — il est toujours là, et il peut ruiner votre journée si vous ratez le passage sur la passerelle en bois.

MONDE 3-4 :

Prelly Panic Plaza

Ce niveau fonctionne un peu différemment des autres niveaux que vous avez terminés jusqu'à présent. Ici, vous n'avez que 100 secondes de jeu sur l'horloge pour traverser tout le niveau ! Heureusement, vous pouvez collecter des horloges supplémentaires en cours de route pour prolonger la limite de temps, mais tenter de collecter les trois Étoiles Vertes et le Stade en une seule course peut être un défi !

NOTE

Peach Required!

You can easily collect all three Green Stars with any character, but if you want the Stamp, you'll have to come back to this level with Peach. A switch that only she can push reveals the Stamp early in the level.

GREEN STAR #1

The first star is placed deviously just off the camera behind the level's start. Simply walk toward the camera to reveal it. It's sitting on an invisible cloud platform, so it's safe to jump out to it.

Vous allez courir presque tout au long de ce niveau, et vous commencez à côté d'une épreuve de saut difficile : des plates-formes rotatives avec de grandes sections coupées. Si vous restez en plein sprint, vous pouvez facilement effectuer ces sauts, pourvu que vous synchronisiez bien votre passage.

GREEN STAR #2

Un lapin avec la deuxième Étoile Verte saute hors des buissons près d'une fontaine de pièces. Continuez votre vitesse et courez cette boule de poils aussi vite que possible !

STAMP

Au nord il y a un autre grand gouffre traversé par encore plus de ces plateformes tournantes qui manquez même des plus grandes des morceaux que celui-ci avant. Le franchir peut être un défi pour la plupart des personnages, mais le vol de Peach facilite les choses. Dans votre précipitation, ne manquez pas les petites plates-formes à gauche. Elles contiennent un interrupteur de personnage qui révélera le Sello pour le niveau.

GREEN STAR #3

> Après avoir survécu à la deuxième ensemble de plateformes tournantes, un essaim de Mini-Goombas et Goombas essaient d'arrêter votre d'atteindre ce Canon Nuage Vous êtes envoyé vers un autre paradis nuageux qui vous offre une Super Étoile, des panneaux turbo, et plein de Goombas à écraser. Ne manquez pas la dernière Étoile Verte à la fin de la course !

Juste avant d'atteindre le mât d'arrivée, vous rencontrer un bloc ? qui contient un nombre infini de Pièces. Cela est un piège ! Souvenez-vous que vous avez commencé ce niveau avec a mere cent ticks sur l'horloge.. Vous ne disposez probablement pas d'un beaucoup de temps restant à ce point ! En battant ceci le niveau se déverrouille 3-A.

MONDE 3-A: Blocage de Magikoopa

Les Magikoopas sont en fait plutôt faciles à gérer. Ils hovering sur place, lancent une décharge magique, puis se téléportent vers un nouvel endroit. Le temps de préparation de leur décharge magique est suffisamment long pour que vous puissiez facilement vous approcher d'un et le frapper à la tête d'un bond, ou le viser avec vos propres attaques à distance si vous avez les bons Power-Ups. Si le Magikoopa s'échappe par téléportation, il laisse derrière lui une traînée qui indique exactement où ils apparaîtront ensuite, ce qui vous permet de les surprendre au moment où ils deviennent à nouveau vulnérables.

WORLD 3-5: Lagoon

Pipeline

LÉGENDE

+ Clock

Checkpoi nt Flag

Caisse Cannon

@ Fleur de feu

@® Anneau d'or

(@) Gi Sem

($0 roan

pu &) Cloche Super

(@) Super Feuille

RS) Super Champignon

Timbre

Bring A Fire Flower!

Si vous parvenez à le faire, apportez une Fleur de Feu à ce niveau. C'est l'une des meilleures façons d'obtenir à travers des sections de natation remplies d'ennemis, ce que vous allez faire dans ce niveau. L'Power-Up Tanooki n'est pas une mauvaise idée non plus, mais il est plus risqué de l'utiliser contre les ennemis dans l'eau.

Les premiers ennemis que vous rencontrez dans ce niveau sont un trio de Goombas sur des chambres à air. Rebondissez sur eux et prenez le tuyau vers la section suivante.

Les Cheep Cheeps patrouillent les vagues dans le plus grand plan d'eau que vous rencontrez. Cela marque le début de la grande section de natation. Les Tuyaux clairs sous ces Cheep Cheeps ne mènent à aucun des objets à collectionner, ignorez-les 50.

La menace plus grande ici est les Porcupuffers. Ils sont grands et étonnamment rapides pour leur taille. Il vaut mieux les mettre hors d'état de nuire à une distance sûre ou les éviter tout simplement.

Le segment à défilement horizontal commence devant une grande mare d'eau gardée par un autre Goomba sur chambre à air, et en dessous se trouve un Bloc Roulette. Vous pouvez explorer cet endroit si vous le souhaitez, mais les Étoiles Vertes et le Sceau sont plus loin dans ce niveau.

GREEN STAR #1

Après avoir dépassé les Porcupuffers, vous rencontrez un tuyau clair menant à la zone suivante. Ignorez-le pour l'instant et laissez plutôt les eaux vous porter vers le plafond de la grotte, jusqu'à un petit rebord qui soutient la première Étoile Verte.

GREEN STAR #2

Avec le Sceau collecté et la Boîte à Canon équipée, suivez le panneau en dessous, à travers les Anneaux d'Or jusqu'à la section suivante. Deux Porcupuffers patrouillent près d'une section fissurée du mur. En ouvrant ce mur avec la Boîte à Canon, on découvre un tuyau qui vous emmène dans une chambre bonus remplie de Pièces et de la seconde Étoile Verte.

STAMP

Les eaux au-delà du Drapeau de pointage sont remplies de Cheep Cheeps. En nageant vers l'avant, vous tombez sur un panneau indiquant la direction où vous êtes censé aller. Ignorez-le pour l'instant et nagez vers le plafond de la grotte pour atteindre une salle latérale cachée qui contient le Sceau. Plus important encore, cette pièce contient un bloc ? qui se transforme en Boîte à Canon.

Garde ce chapeau pendant le reste du niveau, qu'importe ce qu'il en coûte !

Trois colonnes de Porcupuffers bloquent cette section de la grotte. Explosez-les avec la Boîte à Canon si possible !

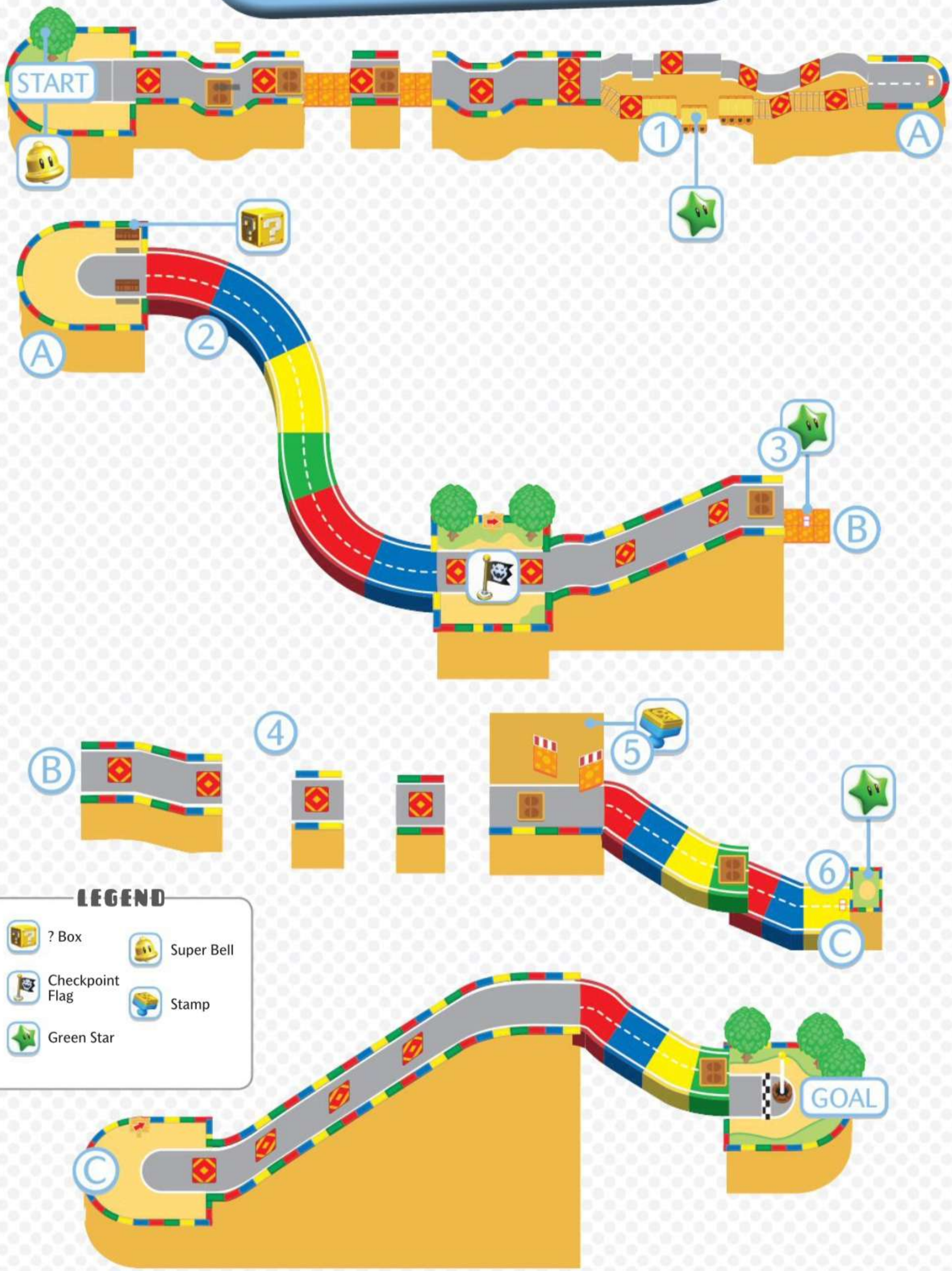
GREEN STAR #3

Ne prenez pas le premier tuyau que vous voyez ici; cela vous mènera à

à manquer la troisième Étoile Verte en vous téléportant directement à la fin du niveau. Vous pouvez nager vers le haut dans la troisième alcôve occupée par les Porcupuffs pour trouver une zone cachée. Entre dans le Tuyau Clair que vous trouvez, puis prenez le passage sur la droite au-dessus des caisses en bois pour localiser l'étoile. Cette zone latérale vous mettra finalement dans une meilleure position pour atteindre le sommet du Poteau d'Objectif.

Après avoir battu 3-5, vous débloquez un tuyau menant à 3-6, et un chemin direct vers 3-7. De l'autre côté de 3-6, il y a une parcelle de terrain que vous pouvez explorer pour révéler un autre tuyau qui vous mènera à une vie supplémentaire et vous offrira une belle vue sur le Monde 3.

WORLD 3-6:
Mount Must Dash



Au début de ce niveau, grimpez dans l'arbre pour révéler une Super cloche. Le pouvoir du Chat peut aider à récupérer la dernière Étoile Verte, donc faites ce que vous pouvez pour la garder à cette fin. Une fois que vous commencez, c'est un niveau très rapide, avec des panneaux de dash et des sauts difficiles qui se combinent pour rendre facile de passer à côté des objets à collecter.

GREEN STAR #1

Après le ouverture sélection de Panneau de Dash sauts, on vous donne un choix entre inférieur ou itinéraires supérieurs. L'itinéraire supérieur l'itinéraire est plus sûr (malgré les Plantes Piranha et les Para-Biddybuds qui se mettent sur votre chemin), mais l'itinéraire inférieur a le première Étoile Verte. Pendant que cours sur le Donut Blocs, vous pourriez sentir la tentation de sauter pour rester en sécurité, mais si vous avez tapé les panneaux Dash, votre élan vous portera probablement au-delà de l'étoile. Tombez sur sa plateforme, puis faites le saut vers la sécurité.

Si vous vous accroupissez sur cette partie de la piste, vous pourrez glisser à travers les Para-Biddybuds sans vous blesser.

Vous n'êtes pas encore tiré d'affaire. Ces sauts nécessitent d'utiliser les panneaux de dash tout en étant précis sur le timing de chaque saut.

STAMP

Ensuite, il y a un Panneau de saut à côté d'un grand mur. Utilisez ce panneau pour vous lancer jusqu'à une série plus élevée de Tremplins Champignons pour atteindre le Cachet.

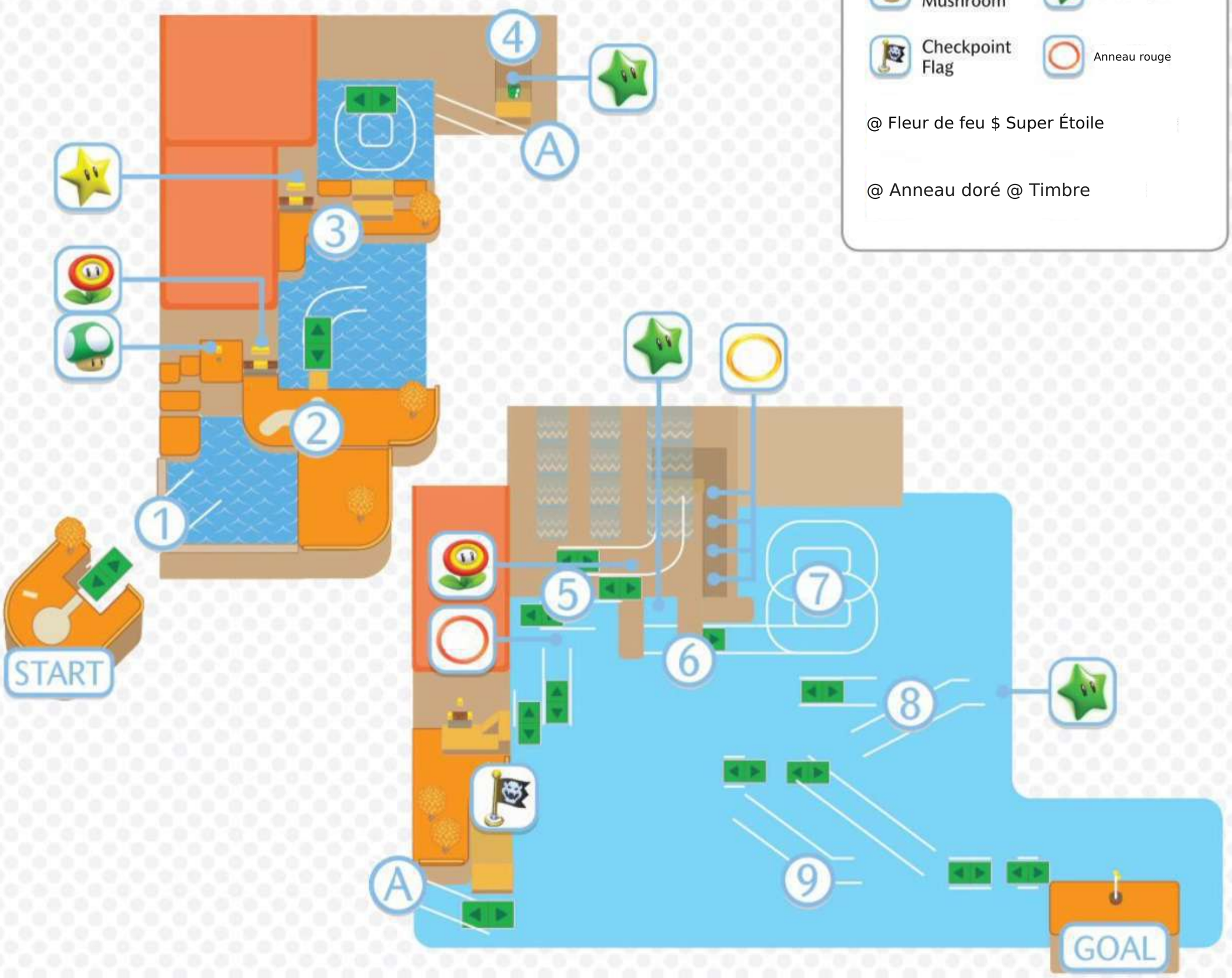
GREEN STAR #2

Shortly after le toboggan, vous atteindrez une partie de de la piste qui a un énorme trou gardé par un essaim de Para-Biddybuds. Si vous tombez dans ce trou, vous trouverez un Bloc Mystère qui vous mènera dans une salle bonus où vous pouvez obtenir la deuxième Étoile Verte. Dans cette salle, vous devrez utiliser les Tapis Turbo pour attraper un Lapin en moins de 10 secondes.

« ÉTOILE VERTE #3

En bas de la dernière colline, juste après une paire de Plantes Piranha, se trouve la Boîte de Téléportation qui vous mènera au Drapeau de Fin zone du Drapeau. Avec le Super Clochette, vous pouvez grimper le mur derrière la Boîte de Téléportation pour atteindre la dernière Étoile Verte.

WORLD 3-7: Switchboard Falls



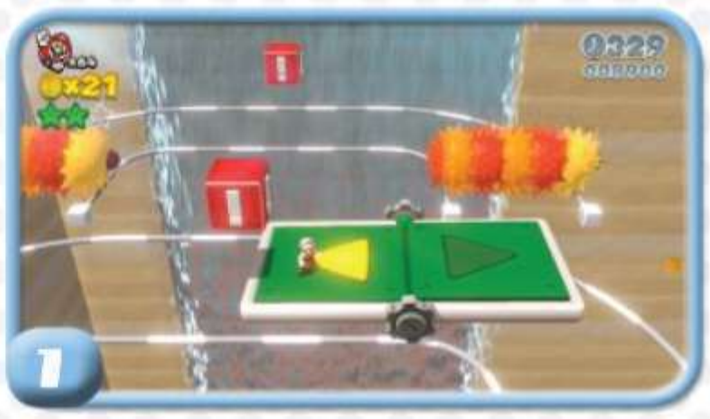
Préparez-vous à une certaine frustration : vous allez naviguer dans de grandes portions de ce niveau via Switchboard, et pendant une bonne partie de cela vous serez au-dessus de gouffres sans fond. Vous contrôlez la direction que vous souhaitez prendre sur les rails en vous tenant sur la flèche appropriée. Bien sûr, lorsque vous essayez de monter une colline, les Switch- boards ralentissent énormément.

À mesure que vous approchez le second Switchboard, faites attention aux Fizzlits. Lorsqu'ils s'aplatissent au sol et tournent au jaune, ils peuvent arrêter toute attaque par saut. Utilisez une Fleur de Feu pour les battre dans cet état.

Éventuellement vous avez pour utiliser un Switchboard pour frapper un Switch Block qui crée de nouveaux pistes que vous utilisez pour avancer plus loin dans le niveau. Faites attention pour les Fuzzlers aussi sur les pistes. C'est il est possible d'utiliser un proche Super Star pour détruire le Fuzzler.

GREEN STAR #2

After the Stingbies troupeau, vous entrez dans une grotte au-delà d'une cascade. Tombez dans le puits sur le à droite, à travers tout l'or anneaux, jusqu'à ce que vous atterrissiez sur un Switchboard. Vous pouvez en fait allez à gauche, en vous abaissant sous le mur comme les mouvements de Switchboard, pour atteindre l'Étoile Verte n°2.



Cela peut être délicat section. Vous devez frapper le Switch Block commutateurs pour franchir les pistes que votre Switchboard va suivre, tout en en évitant les Fuzzlers.

GREEN STAR #1

The third Switchboard you l'utilisation est dirigée vers une piste descendante. En descendant vous «peux sauter dans un petit alcôve avec une conduite vers plonger dedans. À l'intérieur du montagne, vous atterrissez sur un ensemble de blocs Donut qui va inévitablement tomber. Suivez le piste de pièces le long de ceci gouffre afin que vous puissiez vous assurer de collecter l'Étoile Verte. Vous atterrissez en sécurité dans une mare d'eau à côté de la conduite qui vous sortira à l'extérieur.

VERT ÉTOILE #3

Après avoir appuyé sur le troisième interrupteur, la voie dépose votre Tableau de commutation sur un autre ensemble de rails loin en dessous. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre un ensemble de rails en pente. Forcer le tableau de commutation pour gravir l'escalade, en évitant le Fuzzler qui essaie de vous bousculer, jusqu'à vous atteignez le troisième Étoile Verte.

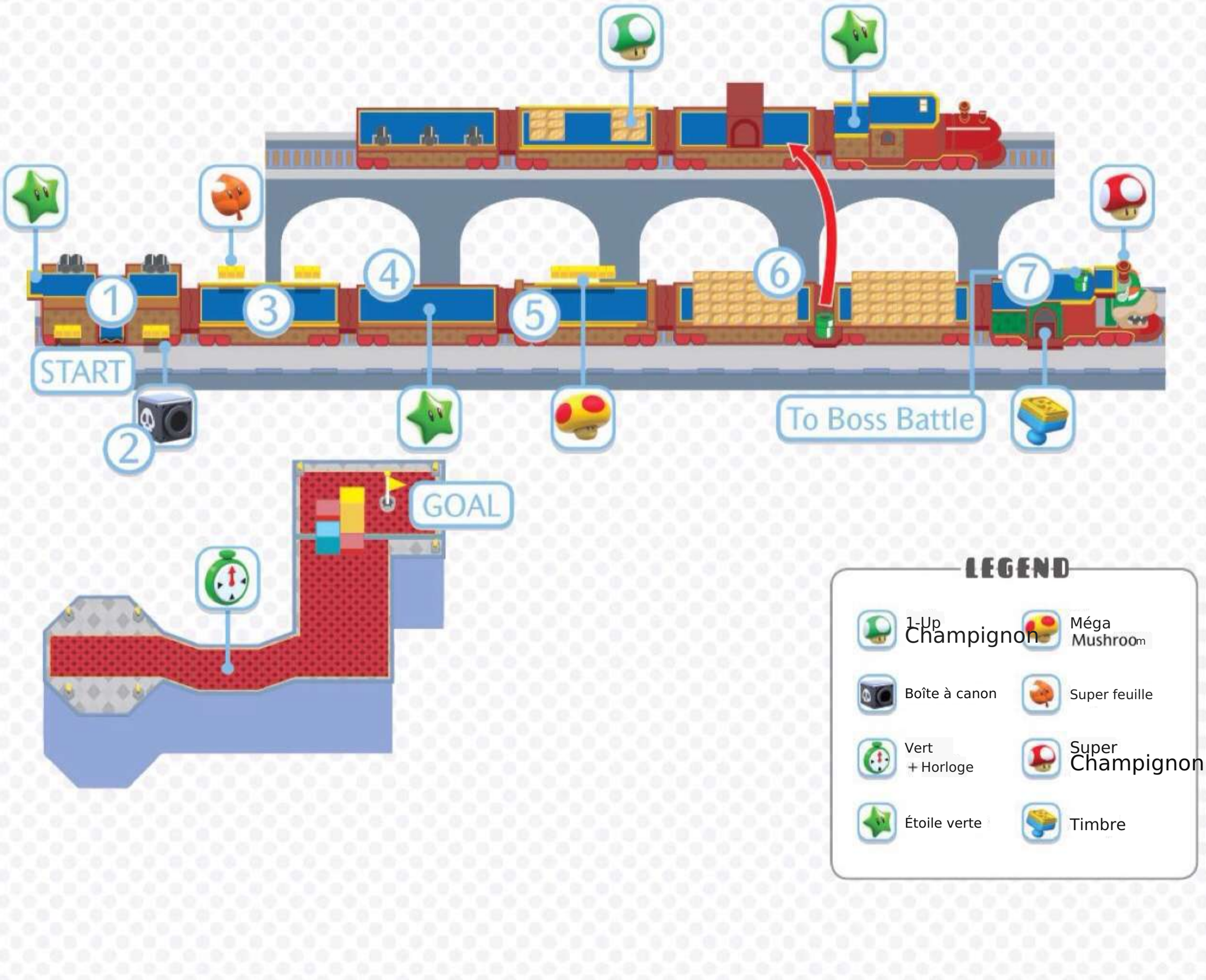
Cette série de commutateurs-tableaux peut être difficile à naviguer, surtout tout en essayant de collecter tous les Pièces Rouges depuis l'Anneau Rouge. Il vaut mieux aborder cette section prudemment. au début. Faites attention aux Stingbies qui occupent la dernière série rails menant à la section suivante.

STAMP

Avec la dernière Étoile Verte collectée, contrôlez le Tableau de commutation pour qu'il aille aussi loin à gauche que possible. Finalement, vous atteignez un ensemble de rails qui vous pourriez accidentellement passer à côté. Ce chemin bas vous mène directement au Tampon, et vous conduit également assez proche d'un autre au panneau de contrôle où vous marquent le début de la dernière ligne droite. C'est une dernière série difficile de sauts, mais la patience et la précision vous mènera jusqu'à le sommet du mât d'arrivée.

Terminer 3-7 vous permet non seulement d'accéder au château, mais ouvre également un passage latéral vers un tuyau qui vous mène à une Maison Toad.

WORLD 3-CASTLE: The Bullet Bill Express



LEGEND

- 1-Up Champignon
- Méga Mushroom
- Boîte à canon
- Super feuille
- Vert + Horloge
- Super Champignon
- Étoile verte
- Timbre

GREEN STAR #1

Le Bullet Bill Express ne perd pas de temps vous présentant des objets à collectionner. Vous devez accorder rapidement à bord le train dès que possible alors que vous reprenez le contrôle de votre personnage, et atteindre la première Étoile Verte avant qu'il est défilé hors écran. Soyez conscient des Bill Blasters protéger l'étoile.

De retour au niveau du sol, le deuxième trio de blocs ? contient une boîte à canon.

Le deuxième wagon présente les Flopters, petits méchants flottants qui descendent vers vous. Pendant ce temps, dans la distance, Cat Des Bullet Bills sont en train d'être éjecté par un autre train courant le long de celui-ci. Ces Cat Bullet Bills viseront vers vers vous, alors soyez prêt à réagir à eux.

GREEN STAR #2

» WN I

Le second Vert Étoile est trouvé au sommet de un Goomba Tour sur le/la troisième train car. Le Cannon Boîte rend la récupération facile, mais si vous l'avez perdu, vous pouvez utiliser les Cat Bullet Bills comme un tremplin, ou vous pouvez laisser les Cat Bullet Bills faire sortir le Goomba Tour pour vous.

Il est possible de trouver un Mega Champignon sur ceci voiture. Cela rend ce qui suit sections beaucoup plus facile pendant que le Power-Up dure.

GREEN STAR #3

Finalement, vous rencontrez un Tir du Bill Blaster énormes Cat Banzai Bills sur votre train, et peu après après cela vous trouvez un tuyau qui vous emmènera vers le/à autre train. Sur ce train, Capitaine Toad est enfermé à l'intérieur d'une caisse en bois. Le sauver vous vaut le dernier Étoile Verte. Prenez le ramenez la Warp Box sur le premier train.

STAMP

L'avant du premier train est protégé par deux Feu Brothers. Ne prenez pas le tuyau qu'ils gardent à droite à l'écart ! Au lieu de cela, descendez jusqu'à là où le second Feu Bros commence et obtenez passer devant lui pour récupérer Le Sceau.

BOSS BATTLE: Pom Pom, Round One!

À chaque coup sur Pom Pom, elle produit davantage de clones d'ombre à chaque cycle d'attaque jusqu'à ce que vous la frappiez enfin avec trois coups (ou beaucoup de boules de feu, si vous êtes équipé pour cela). Après l'avoir mise KO, une Warp Box apparaît pour vous emmener dans la zone de la perche d'objectif.

Pom Pom se bat d'une manière complètement différente de son frère. Elle se téléporte autour de l'arène, laissant une traînée de fumée derrière elle qui finit par se séparer. Là où ces traînées aboutissent, un Pom Pom apparaîtra. Seul l'un de ces Pom Poms est réel, toutefois. Cherchez le Pom Pom avec l'étoile ninja rose vif — c'est celui que vous voulez attaquer. Une fois que les Pom Poms lancent leurs étoiles ninja, vous avez très peu de temps pour attraper le vrai Pom Pom avant qu'elle n'utilise de nouveau sa magie pour se téléporter.

WORLD 3-B : Un Bangquel Wilh Hisstocrat

Vous n'avez pas encore terminé le Monde 3 ! Alors que vous essayez de quitter le monde par le Tuyau transparent, vous arrivez sur une petite île et êtes attaqué par une structure ressemblant à un carnaval qui tombe du ciel ! Ici, vous devez affronter Hisstocrat avant de pouvoir enfin atteindre le Monde 4.

Avant de monter les escaliers pour prendre la gondole jusqu'à l'arène, frappez le Bloc ? à proximité pour récupérer une Super Cloche. Vous aurez besoin des capacités du Costume de Chat pour ce prochain combat de boss. Faites attention à ne pas sauter de la gondole pendant qu'elle bouge, sinon vous serez projeté dans l'abîme.

COMBAT DE BOSS : Hisstocrat

Hisstocrat est grand et commande une armée de serpents, comme vous le verrez bientôt.

Le but de ce combat est de réussir trois bons sauts sur Hisstocrat. Mais même avec le Costume de Chat, vous ne pouvez pas simplement grimper sur lui.

Pendant que vous attendez qu'une solution se présente, Hisstocrat va faire tomber des rochers du ciel.

Finalement, de petits serpents surgiront du sol près d'Hisstocrat, certains avec des assiettes sur la tête sur lesquelles vous pouvez monter. Vous pouvez voir où ils vont apparaître grâce à gonflements de sable. Avant de courir pour monter en place, cependant, assurez-vous de ne pas voir leurs yeux dépasser du sable. Cela signifie qu'ils n'ont pas d'assiette et sont sur le point de lancer une attaque de morsure qui vous blessera.

Notez que rester sur les assiettes déjà fissurées finira par les casser, et le serpent qui tient l'assiette essaiera alors de vous mordre. Vous ne pouvez pas perdre de temps !

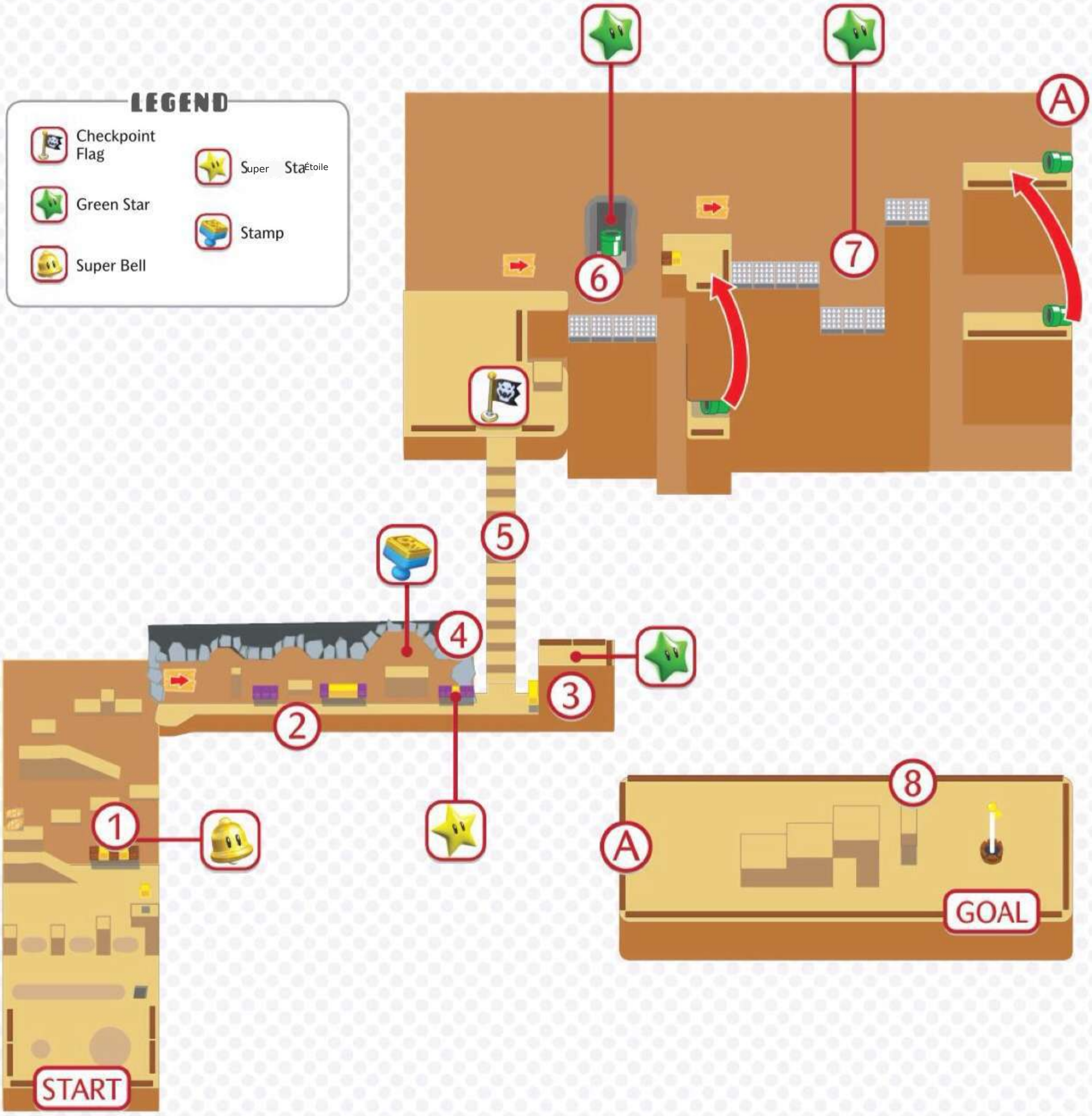
Vous pouvez grimper sur les côtés de ces petits serpents avec le Costume de Chat, et effectuer une attaque plongeante sur la tête d'Hisstocrat (évitez simplement sa bouche s'il mord dans l'air).

Un saut réussi fait fuir tous les petits serpents, et lorsque Hisstocrat se remet, il invoque une autre pluie de rochers.

Donnez trois coups réussis au serpent géant pour gagner le combat et obtenir une Étoile verte. Ensuite, prenez le tuyau qui apparaît pour atteindre la zone du mât d'arrivée pour terminer ce niveau. Enfin, vous pouvez maintenant atteindre le Monde 4 !

WORLD 4

WORLD 4-1: Ant Trooper Hill



Ant Troopers résolument

suivre des chemins préétablis sur

terrain. Sur le sol,

ils aren't trop

problème. Ils font

un problème

lorsque vous essayez

pour grimper le étroit

plates-formes en chemin

en haut de la Colline des Ant Trooper, comme

ils s'accrochent à presque n'importe quoi et peuvent perturber les sauts. Faites aussi attention à leurs cousins Fourmi Cornue Trooper!

STAMP

Atteindre

l'empreinte

nécessite que vous

rebondir sur le

Les Fourmis Troopers qui Rampent

autour de la plateforme

au-dessous. Ignorez

les Blocs Cristal à

la sortie de la grotte pour l'instant ! Vous voudrez bien utiliser l'Étoile Super que vous y trouvez, mais vous avez encore un élément à

collecter d'abord dans cette zone.

GREEN STAR #1

La première Étoile Verte n'est pas loin du Cachet,

mais il peut être facile de la manquer, et cela nécessite le

Power-Up du Chat.

Courez tout droit dehors

à partir de la Stamp's grotte

et grimper sur le mur

(au lieu de défier

le pont rempli de

Soldats Fourmis Cornues),

et vous trouverez votre

récompense.

Les Blocs de Cristal

près du Cachet

sortie de la grotte a un

Super Étoile cachée

entre elles. Utilisez

la défier autant que possible

des Fourmis Cornues

Soldats sur le

pont comme vous pouvez

5 . Le point de contrôle

Le drapeau est proche.

GREEN STAR #2

Grosses Fourmis

Les soldats seront

marcher lentement

de traverser les piques

ici. Vous devez

les utiliser comme des déplacer

des trampolines pour atteindre

le tuyau. Au-delà du

tuyau se trouve une salle bonus

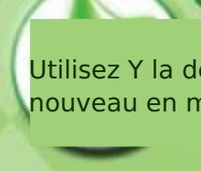
où vous pouvez utiliser le

lignées de marche des Fourmis

Les Troopers pour atteindre le

Étoile Verte.

GREEN STAR #3



Utilisez Y la dernière grande Étoile Verte Ant Troopers une fois de nouveau en mouvement nécessite des trampolines, vous

à la fois pour éviter les pointes qu'ils traversent,

et à terme

atteindre en sécurité le Vert

Étoile Verte. Ensuite, faites

en sorte d'utiliser le pratique

Grand Soldat Fourmi pour

atteindre en sécurité le tuyau

qui te mène au

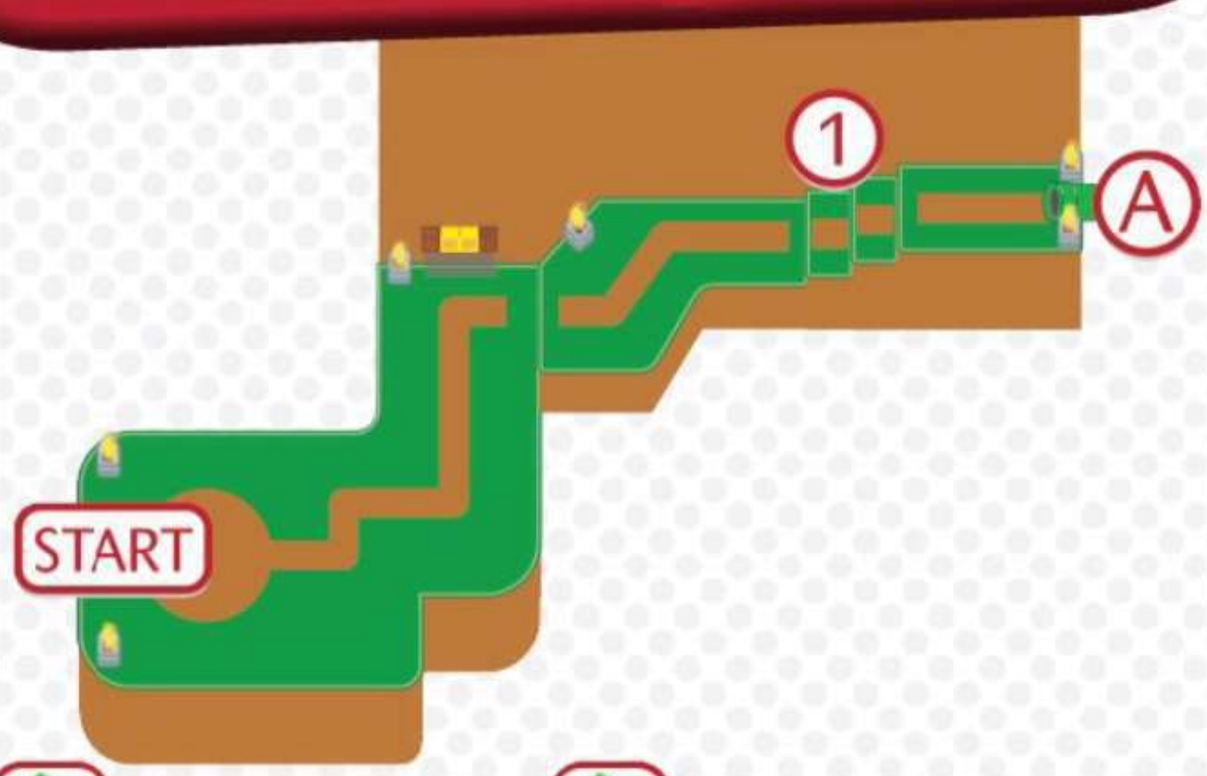
Poteau d'objectif.

Au départ, il peut sembler que vous devez avoir le Power-Up du Chat pour atteindre en sécurité le sommet du Poteau d'Objectif. Cependant, vous pouvez facilement utiliser les Soldats Fourmi sur la plate-forme la plus proche du Poteau d'Objectif pour effectuer le saut.

WORLD 4-2: Piranha Creeper Creek

LEGEND

- Checkpoint Flag
- Fire Flower
- S reen Star
- Green Anneau d'Étoile
- Tampon
- Super Clocher
- Feuille Super
- Super Champignon
- un g er u ar



Tout au long de ce niveau, vous rencontrerez des Rampes de Piranhas. Leurs vignes peuvent bloquer de grandes portions du terrain, mais vous pouvez facilement contourner ou sauter au-dessus d'elles, et même les repousser en sautant sur leur tête. Posséder une Fleur de Feu peut aider à éliminer les mauvaises herbes à distance, mais comme toute attaque de saut, y compris le coup de sol, vous devez toucher suffisamment les Rampes de Piranhas pour les obliger à se retirer complètement avant qu'elles ne soient réellement vaincues.

GREEN STAR #2

Non loin de la première Étoile Verte se trouve la seconde. À une mare d'eau gardée par deux Rampes de Piranhas, plongez et nagez

jusqu'au fond pour trouver une seconde Étoile Verte.

GREEN STAR #1

Après être passé par la première zone et être entré dans le tuyau, vous entrerez dans une grotte. Trouvez une Boîte Mystère qui vous mènera à une salle bonus. Ici, vous devez utiliser un quartet de

Rampes de Piranha pour atteindre l'Étoile Verte.

STAMP

Et les objets à collectionner ne cessent d'arriver ! Juste après le poule contenant la seconde Étoile Verte, un autre plan d'eau est gardé par une Ramp Pont de Piranha qui pousse d' le mur lointain. Vous pouvez rebondir sur cet ennemi pour atteindre un passage caché juste au-dessus. Collectez toutes les Pièces en chemin pour trouver le Tampon !

J)

Le chemin sous l’itinéraire de l’Emblème traverse l’eau protégée par une autre paire de Piranha Creepers. Procédez avec prudence et profitez des zones sûres marquées par les pièces si nécessaire. Encore une fois, la Fleurs de feu peut être très utile si vous l’avez !

Sortir de la grotte vous emmène dans un Marais Poison rempli de petites plates-formes mobiles. Si vous parvenez à obtenir un Tanooki Power-Up dans le Bloc Roulette au début de ce parcours, cette traversée sera bien plus facile pour vous. Bien sûr, Peach a naturellement un avantage sur les trois autres héros grâce à sa capacité de flottement.

CAUTION

Don’t Buvez le Wailer

Sérieusement, ne pas la chute dans le/la Poison Marais, ou vous allez (contraction)
perdre en vie sur contact,, non deuxième chances, même
si tu/you (context dependent) gérez à attraper Super Étoile depuis
le/la Roulette Bloc.

Ne

GREEN STAR #3

plates-formes Une bague Étoile Verte apparaît sur l’une des deux planches rotatives protégées par les Pi Piranha Creepers. Ne touchez pas les plantes, collectez simplement les huit Pièces Vertes comme

Un dernier parcours de petites plates-formes flottant sur le Marais Poison mêlé aux Piranha Creepers vous attend avant de voir le Poteau d’arrivée. Un coup de masse au sol peut repousser la plupart d’un Piranha Creeper hors d’une plate-forme, vous laissant de l’espace pour travailler. Le Poteau d’arrivée nécessite l’utilisation d’un Piranha Creeper (ou du pouvoir Félin) pour atteindre le sommet. Bonne chance !

Vaincre ce niveau déverrouille l’accès à une Toad House et 4-A, où une rencontre avec un ennemi vous attend !

WORLD 4-A: Broldes Blockade

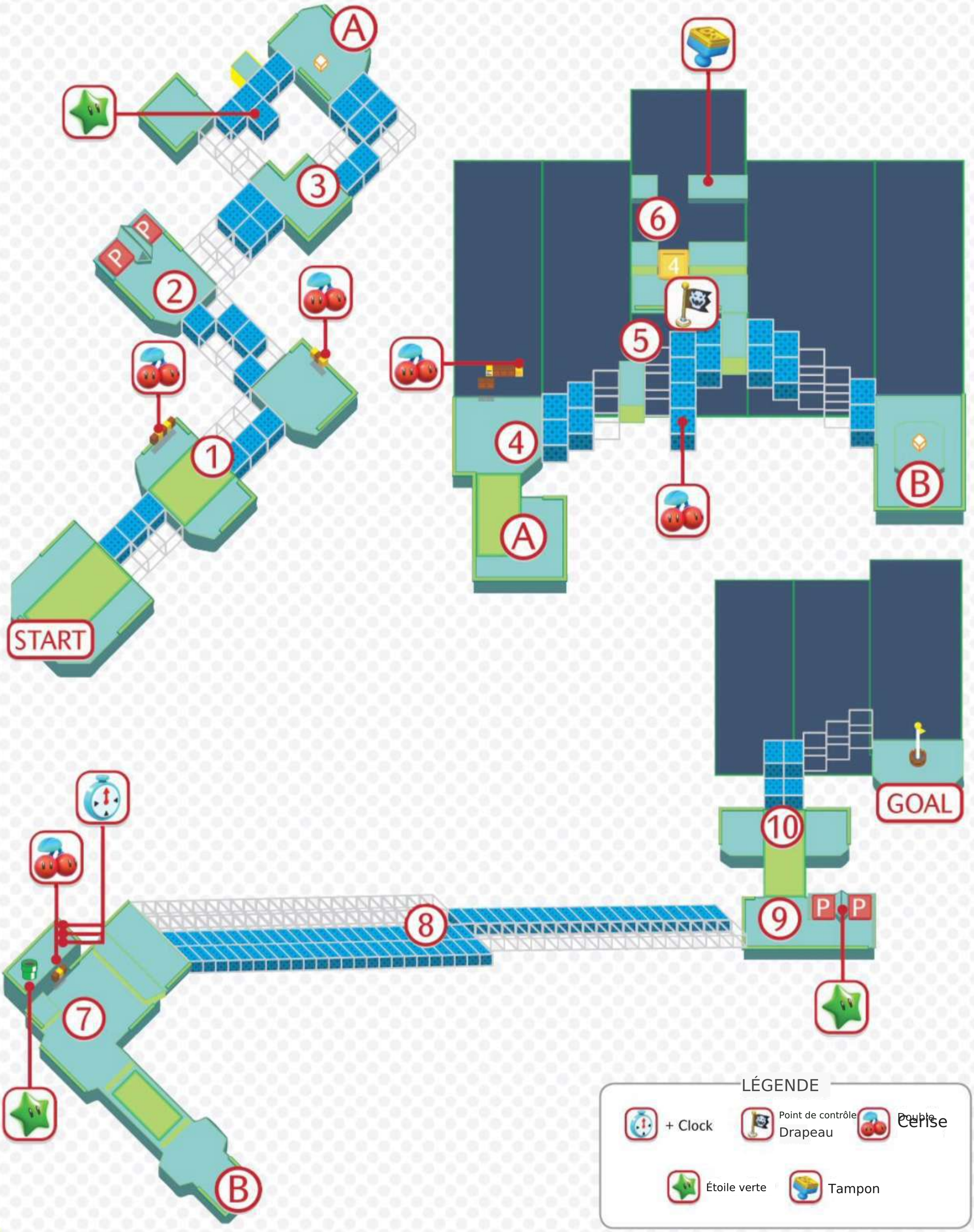
\

Les Brolders sont d'immenses rochers vivants qui essaient de se diriger vers vous. Au début, un seul vous confronte, et il est facilement maîtrisé en l'écrasant, en le soulevant, puis en le jetant hors de la plate-forme dans la lave. Cela fait apparaître trois autres Brolders, mais ils se défendent facilement de la même manière. Après avoir éliminé le deuxième groupe, ramassez une Étoile Verte pour terminer le niveau

Ad

WORLD 4-3: Skyway

Beep Bloch



LÉGENDE

+ Clock

Point de contrôle
Drapeau

Double Cerise

Étoile verte

Tampon

La préoccupation principale pour ce niveau est le série alternée de Beep bleue et rose Blocs. Ils cocheront à plusieurs reprises avant un bip indique que un ensemble de blocs disparaîtra et l'autre apparaîtra. En plus de cela, vous vous devrez utiliser Double Cerises à créer clones pour atteindre tous de les objets à collectionner. Par exemple, deux P Panneaux tôt dans le niveau font apparaître des pièces apparait.

TIP

I1 Prend deux (ou plus)

Si vous avez du mal à activer des panneaux qui nécessitent « deux clones ou plus, vous pouvez appeler d'autres amis à rejoindre le jeu. C'est une très bonne idée si vous maîtrisez Les clones Double Cherry sont trop gênants.

GREEN STAR #1

\

Le premier Étoile Verte est gardée par la double menace des BlocsBeep qui peuvent vous plonger dans l'abîme à tout moment, et un paire de Boomerang Bros. Ne prenez pas d'risques inutiles preniez des risques en essayant d'obtenir l'Étoile Verte ou combattre le Bros. Utilisez les rambardes sur certains des permanents plateformes pour protéger contre les attaques à distance si possible, et synchronisez soigneusement vos courses à travers les Beep Blocks.

Sors la Warp Box d'ici une fois que tu as fini.

La zone au-delà la Warp Box est protégés par un autre Boomerang Bro, et un escalier fait de Beep alternés Blocs (4). Vous devez conserver au moins quatre Double Cerises clones pendant que vous créez votre chemin vers le Drapeau de point de contrôle.

STAMP

À côté des Point de contrôle Flag est un Multi-Vator qui nécessite quatre les joueurs ou Double Des clones de cerise pour se tenir sur ça. Cela prendra vous jusqu'au Stamp. Continuez vers le prochain ensemble de Beep Blocs pour atteindre une autre Warp Box.

>

GREEN STAR #2

La zone passé le/la second Warp La boîte contient deux Boomerang Bros. protégeant une plate-forme surélevée plate-forme avec un tuyau. Le le tuyau vous conduit à un bonus salle où frapper un P Switch provoquera Blue Des pièces pour remplir la salle. Si vous avez plusieurs clones Double Cherry, vous pouvez facilement saisir les pièces et collecter le deuxième Étoile Verte.

Cette longue glissade a été faite entièrement de BlocsBeep peut être assez difficile lors de votre premier tour, et si vous essayez de préserver Double Cherry clones, vous pouvez vous attendre à de perdre quelques-uns avant que vous atteindre la sécurité. Cela aide s vous pouvez garder les clones en glissant en file indienne, mais ils peuvent ne pas tous coopérer

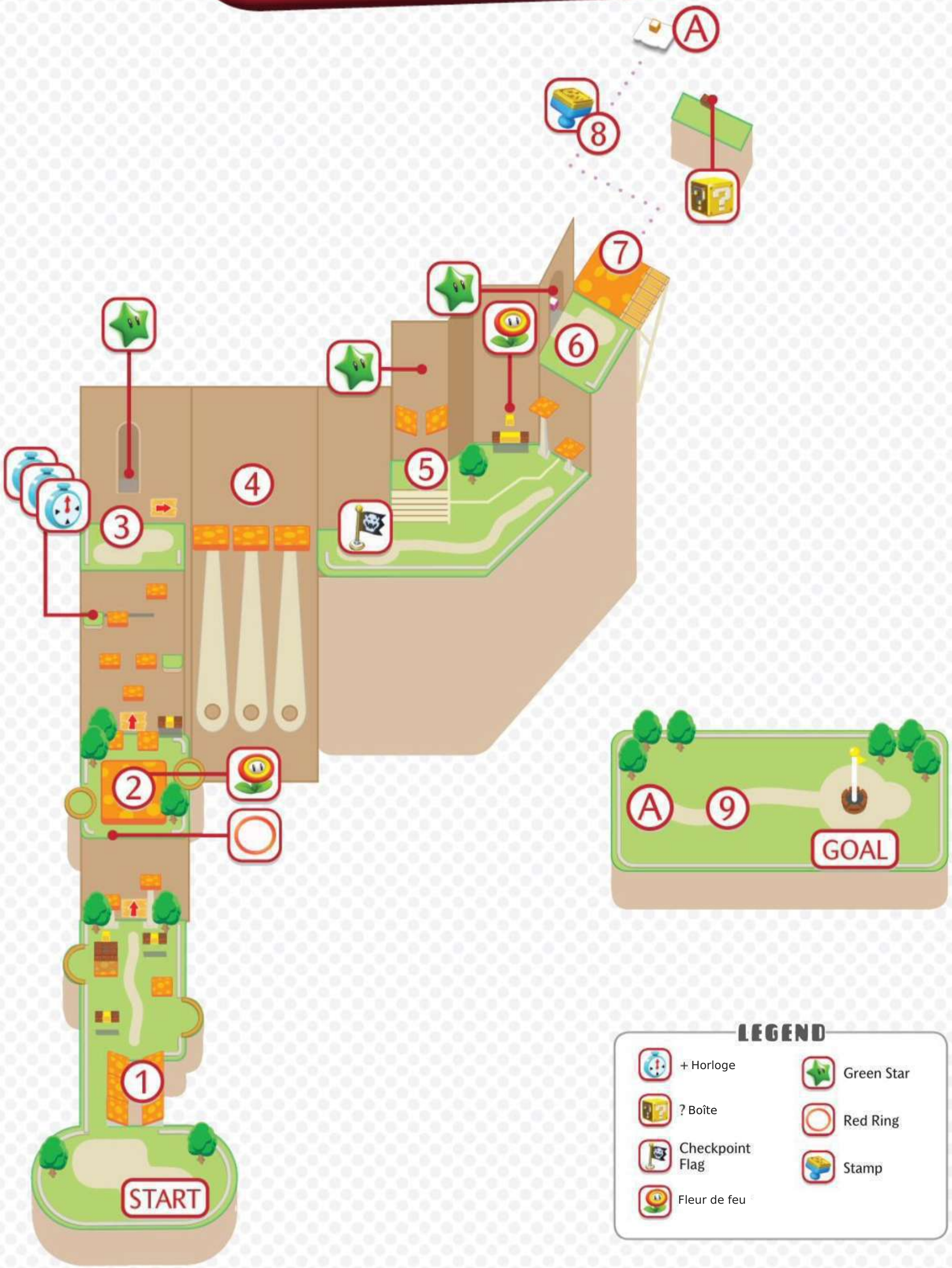
GREEN STAR #3

N° 1)

Obtenir dernier Vert Étoile en ayant deux des personnages ou Clones de Double Cerises se tenir sur les panneaux switch au bas du long glissade. Récupérer les clones là, cependant, n'est pas la tâche la plus facile. Ici, nous avons choisi de amener Luigi pour nous donner un coup de main.

Le mât d'objectif a deux Boomerang Bros. et un ensemble de Beep Blocs agissant comme le escalier qui y mène. Chargez avec les Bros. avant de faire le dernier ensemble de sauts !

WORLD 4-4: Big Bounce Byway



LEGEND

- + Horloge
- ? Boîte
- Checkpoint Flag
- Fleur de feu
- Green Star
- Red Ring
- Stamp

Beaucoup de Champignons
Des trampolines peuplent
le niveau, et sont
nécessaire pour progresser
aller au-delà des obstacles
et ennemis, ou pour
collecter des objets. Le grand
Trampoline Champignon
devant un mur vertical
cela ne peut être que
été réduite en utilisant des plus petits
Champignon mobile
Trampolines est
quelque chose d'un piège :
Le traverser directement
est plus lent que juste
en courant sur les côtés
et peut vous coûter beaucoup
de temps.

VERT FAR #3

Après
en collectant le
deuxième Vert
Étoile, scalez le
mur à droite en utilisant le
Les trampoline Champignon.
Vous vous retrouvez à côté d'un
Boîte Mystère menant à un
salle bonus, où vous
avez 10 secondes de jeu pour
utilisez les Hop-Chops (ou
Cat Power-Up, qui est
plus facile) pour atteindre le
dernière Étoile Verte. Si vous êtes
ayant du mal à faire
le saut sans le Cat Power-Up, un coup de pied au sol
sur le tremplin devrait vous donner assez de hauteur.

"

J

Le dernier gouffre doit
être franchi en utilisant
un champignon massif
Trampoline, et tout le
pendant que vous devez faire face
à de grandes formations
de P : ara-Biddybuds.
Ne vous laissez pas tellement prendre
en essayant pour marque supplémentaire
vies de etouffemee/la
Biddybuds ce que tu es laissé pour compte par le Trampoline Champignon.

D102)
010620

Un chapeau A? se trouve sur la petite île que le Trampoline Champignon passe, caché parmi les deux blocs. Ne vous laissez pas derrière pendant que vous essayez de l'attraper.

GREEN STAR #1

| Non
<a

Après escalade
montée le mur
en utilisant le
Champignon
Trampolines, vous allez
rencontrerez un trio de
Hop-Chops. L'un d'eux
se transforme en tremplin
lorsqu'on l'écrase, et vous pouvez l'emporter contre le mur pour
atteindre l'alcôve de la première Étoile Verte.

STAMP

La Tampon est
au centre
d'un énorme
essaim de
Biddybuds. Ne laissez pas
les potentiels 1-Vies supplémentaires de
les Biddybud distraire
tu en dehors de cela ! Le Warp
Boîte menant au Poteau de But
la zone est juste au-delà du Timbre.

GREEN STAR #2

Prenez le
Hop-Chop cela
s'est transformé en le
plateforme de saut
avec toi en traversant le
gouffre en utilisant les gigantesques
Trapèzes Champignons.
Vous devez travailler rapidement,
car le Hop-Chop va
finalement se rétablir et
alors tu le laisseras tomber dans
le gouffre. Traverse le
Drapeau de point de contrôle, puis
va vers le nord à partir de là et
emporte le Hop-Chop avec
toi sur les marches ; laisse-le au the center de l'herbe. Utilise le
plateforme de saut maintenant pour te propulser vers l'un des deux
Trapèzes Champignons qui défilent en haut et en bas sur le côté de
la montagne, et atteindra finalement la deuxième Étoile Verte.

Pour atteindre le sommet du Poteau de But, vous avez besoin du Power-Up Chat ou vous pouvez utiliser l'un des Hop-Chop pour obtenir la hauteur nécessaire.

WORLD 4:
Mystery House Mad Dash

Battre 4-4 ouvre un chemin secondaire vers un tuyau sur la carte du monde, qui vous mènera au World 4 Mystery House. Contrairement à la maison précédente, vous avez 10 Étoiles Vertes au total que vous pouvez gagner ici. Comme auparavant, pour terminer complètement le Mystery House, vous devez obtenir toutes les Étoiles Vertes en une seule passe complète; échouer une pièce (ou perdre une vie) vous ramènera au début du parcours.

GREEN STAR #1

Le premier défi consiste à utiliser des panneaux de saut pour escalader un

une série de falaises de plus en plus haut jusqu'à atteindre la dernière falaise et devoir bondir jusqu'au Vert

GREEN STAR #3

Vous commencez le troisième défi devant un

Canon Banzai Bill qui vient de tirer. Courez le plus vite possible vers la caméra, et autour

or over the vo

caisse. L'Étoile Verte d est au centre du chemin au-delà de tous les obstacles.

GREEN STAR #2

Pi est un Défi simple dash 2

le long d'un chemin vallonné.

Évitez les soldats fourmis cornues et atteignez

l'étoile!

GREEN STAR #4

Y droit Un autre chemin vers

bondir à travers,

maintenant seulement il est flanqué de pointes, petits lézards verts qui lancent de gros rouleaux pointus devant eux. Vous devrez utiliser

sauts bien synchronisés pour dépasser les rouleaux qu'ils

lancent et atteindre l'Étoile Verte.

GREEN {ÉTOILE #5

Un sentier étroit, sinueux et en bois semble vraiment dangereux, et si vous avez l'intention de le suivre tour par tour comtime, vous ne pouvez pas arrêter de dash du tout. Cependant, vous cela peut vous faciliter grandement la tâche en effectuant de longs sauts par-dessus les gouffres en maintenant une ligne droite route directement vers l'Étoile Verte.

TIP

Get a New Hat!

Le bloc que vous abandonnez ceci le parcours contient un chapeau Coffre à Pièces. Avant de partir la zone, saisissez ceci objet et profitez du Pièces supplémentaires.

GREEN STAR #6

Un panneau Dash à côté de l'endroit où vous commencez cette pièce vous propulsera sur un chemin droit, avec des Thwomps au-dessus presque tout le trajet, prêts à vous écraser si vous trébuchez ne serait-ce qu'un demi-pas. Ne manquez pas le dernier saut pour atteindre l'Étoile Verte!

GREEN STAR #7

Défi 7 commence pour vous sur une plateforme qui oscille comme un pendule, à moitié à travers un gouffre vers une autre plateforme oscillante plateforme, qui à son tour

oscille vers une troisième plateforme. Au-delà de la troisième plateforme, l'Étoile Verte est suspendue dans les airs. Vous ne pouvez pas rater ce saut ;, vous n'aurez probablement pas une deuxième chance pour l'étoile.

GREEN STAR #8

Ce chemin est similaire à celui de un pour Vert Étoile #4, mais votre ici, vos ennemis sont une nuée de Goombas. Obtenez au-delà d'eux le plus rapidement possible vers récupérer l'étoile.

GREEN STAR #9

Maintenant, il est de retour vers ce winding chemin en bois suspendu dans le dans l'air, sauf cette fois-ci, le la vue de la caméra est depuis le côté, et des canons sont en tirant des Cat Bullet Bills sur

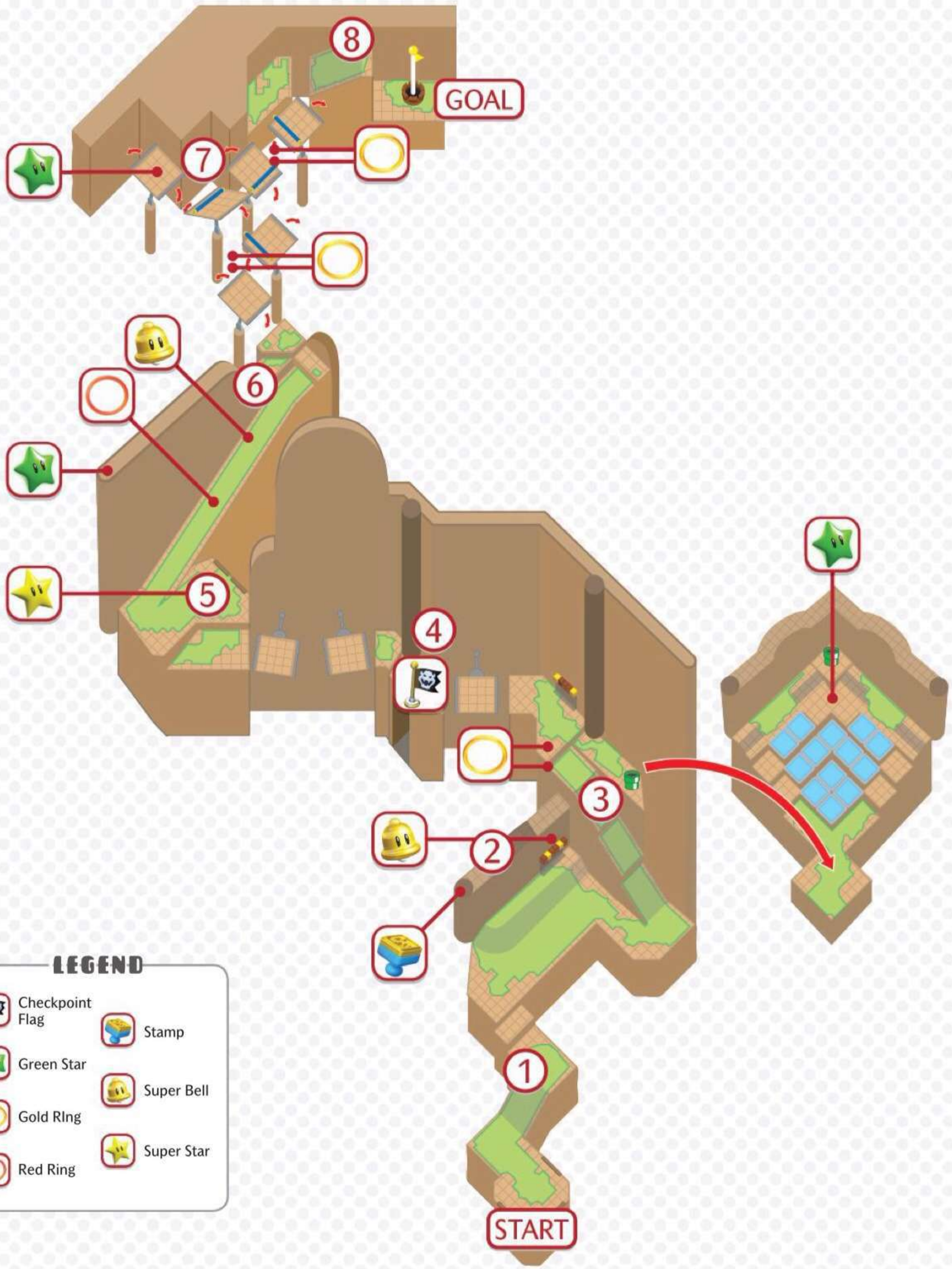
vous. La même astuce qu'avant fonctionne ici: grand saut en longueur par-dessus ces écarts pour atteindre l'étoile aussi rapidement que possible.

GREEN STAR #10

Ce dernier défi est en fait assez facile à se tromper: Deux ponts de blocs Dounut vous séparent et une paire de piques de l'autre côté côté. Leurs rouleaux feront

en faire tomber les élévateurs dans le gouffre en dessous. Vous devez être assez rapide pour pouvoir vous trouver à une distance sûre pour sauter de votre plate-forme qui tombe probablement vers la sécurité. Ne même pas les deux combattent les Piques, prenez simplement l'Étoile Verte et mettez un fin de cette Maison Mystère!

WORLD 4-5:
Spike's Lost City



LEGEND

- Checkpoint Flag
- Stamp
- Green Star
- Super Bell
- Gold RIng
- Super Star
- Red Ring

Les piques sont sournoises membres du cercle de Bowser armée. Ils produisent longs rouleaux à pointes qui occupent le majorité de tout chemin une Pointe défend. Vous devrez gérer avec des Piques et Galoombas dans le section d'ouverture de le niveau.

Écrasez au sol le cercle de fleurs après traverser les gouffres pour révéler une Super Étoile. Cela rendra la monter à travers le rouleaux pointus qui sont jeté vers le bas la colline voisine beaucoup plus facile.

STAMP

L'empreinte peut facilement être collecté si vous avez un Chat Power-Up, qui est pratiquement fourni par des blocs ? à côté d'un trio de Piques. Ce n'est pas un exigence, cependant. Montez sur le mur à côté des Pointes, puis courez le long du mur jusqu'à ce que vous trouviez le Sceau.

GREEN STAR #2

> le En haut de la colline, le meilleur accord de avec les Piques, puis regardez le proche mur courbe qui flanque la colline. Vous pouvez grimper en haut ce mur, puis dash le long du dessus pour. atteindre re Vert Étoile Vous doit avoir un Chat Power-Up pour atteindre ceci Étoile Verte.

GREEN STAR #1

Non, la colline du Sceau à côté du mur est gardée par plus de Pointes. À côté de cette colline se trouve un tuyau qui vous emmène dans un cabinet latéral rempli de Panneaux d'interrupteur dont vous avez besoin pour appuyer pour révéler le étoile. Plus de Pointes seront rouleaux lanceurs à travers le panneaux, ce qui rend cela un peu plus difficile.

GREEN STAR #3

Le dernier Vert L'Étoile est dans le milieu d'un section délicate remplie de plates-formes vacillantes et rouleaux pointus. Ce n'est pas un un saut difficile, montrez juste un peu de patience pour laisser les plates-formes venir à vous plutôt que d'essayer de faire des longs sauts risqués.

Les gouffres devant et après le Le drapeau de point de contrôle doit à franchir en utilisant plateformes en pendule. Cependant, il y a un rebondissement ajouté : le rouleaux pointus sur ces plateformes.

La dernière course jusqu'au Pôle d'objectif est gardé par un seul Spique. C'est il est préférable de le prendre à l'extérieur, puis faites un deuxième course pour faire assurez-vous de ne pas perdre l'élan pour atteindre le sommet de le Pôle d'Objectif.

WORLD 4-B: Fire Bros. Hideout #1

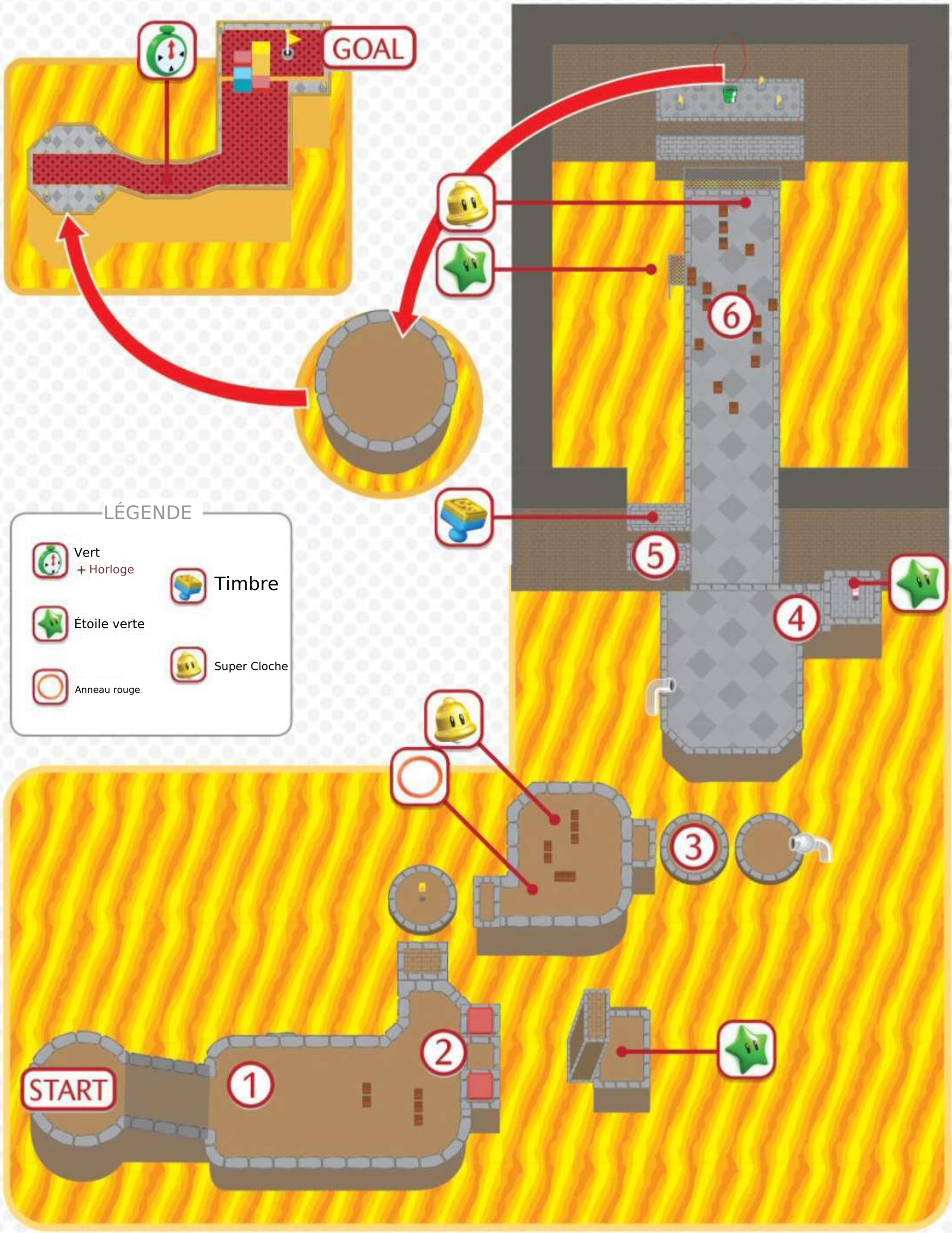
Au sud de World 4-5 sur la carte du monde, il y a un tuyau qui mène à une section souterraine. Là, vous pouvez affronter une équipe de Fire Bros. sur leur terrain. C'est trois contre un (ou plus si vous jouez entre amis), et les Fire Bros. feront tout pour vous éloigner en utilisant leurs boules de feu. Vous disposez également d'à peine 100 secondes de jeu sur l'horloge. Une fois que vous les aurez mis KO, vous gagnerez une Green Star.

WORLD 4: Sprixie House

STAMP

This house is only available after you beat World 4-B.

WORLD 4-CASTLE: Lava Rock Lair



REMARQUE

Exigence d'Étoile Verte

Unl

50 Étoiles Vertes

Un Brolder et une Tour Goomba sont vos premiers adversaires dans ce niveau rempli de lave. Rappelez-vous, vous ne pouvez toucher aucune des laves entourant ces plates-formes. Si vous ne jouez pas seul, ne jetez pas encore ce Brolder dans la lave !

STAMP

Sur le mur en face du Mystère

Boîte, vous pouvez trouver le Tampon. Le problème est que vous avez besoin du Super Chat pour l'atteindre, car il n'y a pas d'autre moyen pratique de grimper.

GREEN STAR #1

Utilisez un Brolder pour activer un panneau Interrupteur P pendant que vous maintenez

l'autre enfoncé. Cela abaisse un pont pour que vous puissiez traverser la lave et récupérer l'Étoile Verte.

Faites attention aux bulles de lave en naviguant sur les plates-formes rotatives.

GREEN STAR #2

Peu après avoir survécu au passage du Tube Transparent

à travers la lave, vous rencontrez une Boîte Mystère. La salle bonus au-delà vous oblige à utiliser deux Brolders pour activer deux des panneaux dans la pièce, tandis que vous vous tenez sur le troisième. Soyez rapide ; vous avez 10 secondes de jeu

pour le faire.

GREEN STAR #3

La dernière Étoile Verte se trouve au-dessus de la lave, à côté du pont qui s'éloigne du mur du Tampon. Vous ne pouvez pas l'atteindre vous-même. Cependant, des Brolders apparaîtront sur le pont, et vous devez en lancer un sur l'Étoile Verte. Avec cela, tout dans le niveau a été collecté. Sortez du pont, montez les grands escaliers en pierre et entrez dans

le tuyau. Un autre combat de boss vous attend !

BOSS BATTLE: Boss Brolder

Boss Brolder n'est pas content de vous voir, et il a amené des amis pour vous pousser hors de la plateforme et dans la lave.

Après avoir porté un coup, Boss Brolder tourne follement, projetant des rochers de lave dans l'arène. Restez loin de lui et des rochers de lave !

Le combat commence avec Boss Brolder et ses sbires qui roulent vers vous. Pour blesser le boss, vous devez attraper un des petits Brolders et le lancer sur le grand. Plus facile à dire qu'à faire ; Boss Brolder roulera simplement sur ses sbires si vous les étourdissez trop près de lui.

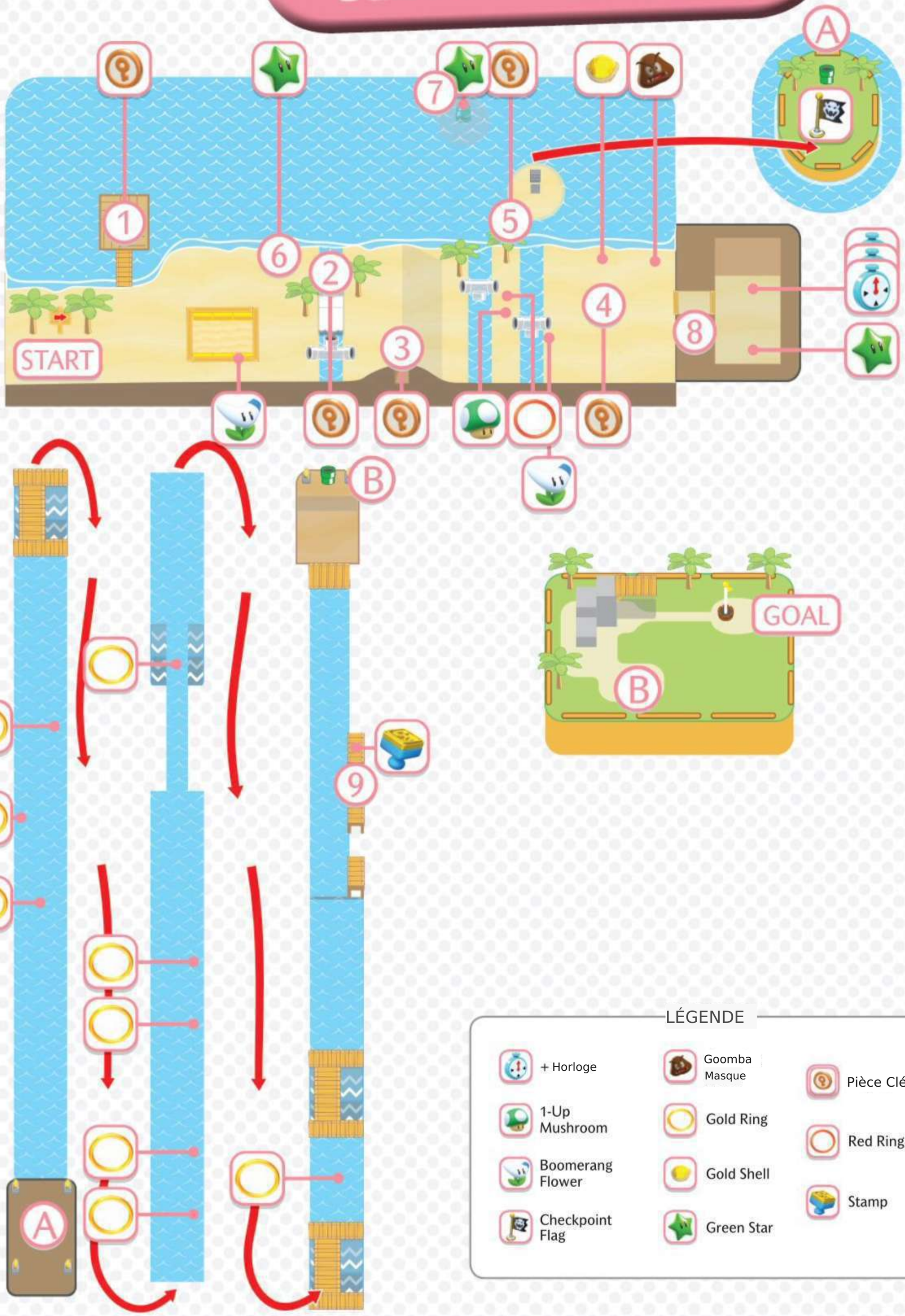
Finalement, Boss Brolder ralentit et roule sur une courte distance autour de l'arène. Lorsqu'il s'arrête, il invoque trois autres Brolders, et le cycle recommence. Il se déplace plus vite lors des cycles suivants, ce qui signifie qu'il peut écraser les petits Brolders avant même que vous ayez la chance d'en utiliser un contre lui. Son attaque tournoyante dure plus longtemps et projette plus de rochers de lave dans l'arène. Vous devez porter trois coups pour vaincre Boss Brolder. Ensuite, il vous faudra courir sur le toit du château pour atteindre le mât d'arrivée. Le Monde 4 est dans la poche !

WORLD 5

SUPER MARIO 3D WORLD

MONDE

5-1: Sunshine Seaside



LÉGENDE

- + Horloge
- Goomba Masque
- Pièce Clé
- 1-Up Mushroom
- Gold Ring
- Red Ring
- Boomerang Flower
- Gold Shell
- Stamp
- Checkpoint Flag
- Green Star

Ce niveau est différent des autres que vous avez connus jusqu'à présent. Cinq Pièces Clés doivent être collectées avant de pouvoir atteindre la fin du niveau, et vous disposez de 500 secondes de jeu pour le faire. Bien sûr, les joueurs débutants voudront aussi trouver les trois Étoiles Vertes et le Tampon cachés dans le niveau.

La Pièce Clé n°1 est proche près de votre point de départ sur un petit quai protégé par des Biddybuds.

La Pièce Clé n°2 nécessite que vous utilisiez un tuyau du Tuyau Transparent pour vous propulser jusqu'à un ensemble de plateformes nuageuses. La La Pièce Clé est suspendue au sommet de l'une de ces plateformes. Une plateforme a une Sprixie avec des jumelles à proximité, donc vous pouvez observer une grande partie du niveau

La Pièce Clé n°3 se trouve dans un tunnel sous un colline à côté de la tuyauterie qui vous mène à second Key Coin. Entrez dans le tunnel de l'eau à atteignez la pièce-clé.

La pièce-clé n°4 est entourée par un groupe de Chargin' Chucks, à côté d'un grande statue de sable de Bowser.

La pièce-clé n°5 est sur le haut d'un palmier sur la côte qui arrive à faire face à Warp Boîte qui s'ouvre comme dès que les cinq Clés Les pièces sont dans votre possession. Le Warp La boîte vous transporte vers un une île au loin avec une tuyauterie qui permettra vous faisat entrer dans le deuxième section du niveau.

GREEN STAR #1

Vous pouvez trouver cette Étoile Verte à l'intérieur d'une statue de sable de Goomba,

GREEN STAR #2

Au large dans l'océan, il y a en forme de T à l'intérieur dans un grand trou invisible dans la mer surface. Entrez-y pour atteindre une salle bonus qui nécessite d'allumer tous les panneaux colorés avant que la deuxième Étoile Verte n'apparaisse.

GREEN STAR #3

À droite de la statue Bowser il y a un petit passage sur le mur. Vous pouvez y accéder soit avec le Chat Power-Up ou en faisant une rotation sauter. Dedans, Capitaine Toad Bh rom d'un paquet de Biddybuds. Sauvez-le des ennemis, et il vous remettra le troisième Étoile verte.

STAMP

Le final défi dans ce niveau est destiné à trajet Plessie dans une voie navigable rempli de trous, Splounders, et ponts mobiles. Alors près de la fin, vous verrez une série de plateformes en bois sur le côté droit de la voie navigable. Sautez d'ici jusqu'à atteindre le Timbre, puis sautez de nouveau dans la voie et terminez la course. Le Poteau de Score est juste au-delà la tuyauterie à la fin !

WORLD 5: Captain Toad Plays Peek-a-Boo

NOTE

This level can be played entering World 5, and is trouvé juste après le suivant

GREEN STAR #1

Reaching the first Green Star is easy. Go through the first door in front of Captain Toad to get to the other side of the fence. Then stand on the glowing block near the Donut Blocks, and tap the glowing block on the GamePad touch screen. This will cause the touch screen block to rise. Dash across the Donut Blocks to reach the star.

GREEN STAR #2

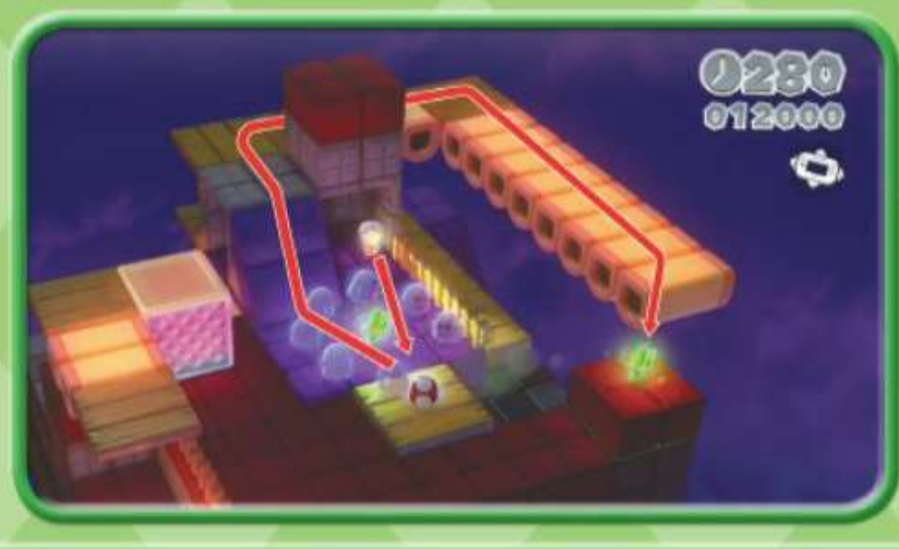
Rotate the camera until you see a series of doors to enter. Take the ground-level door on the left, and you appear next to the second Green Star. Now pass through the next door; you're dropped onto another ledge. Follow it toward another Green Star, but this one is currently out of reach.

GREEN STAR #3

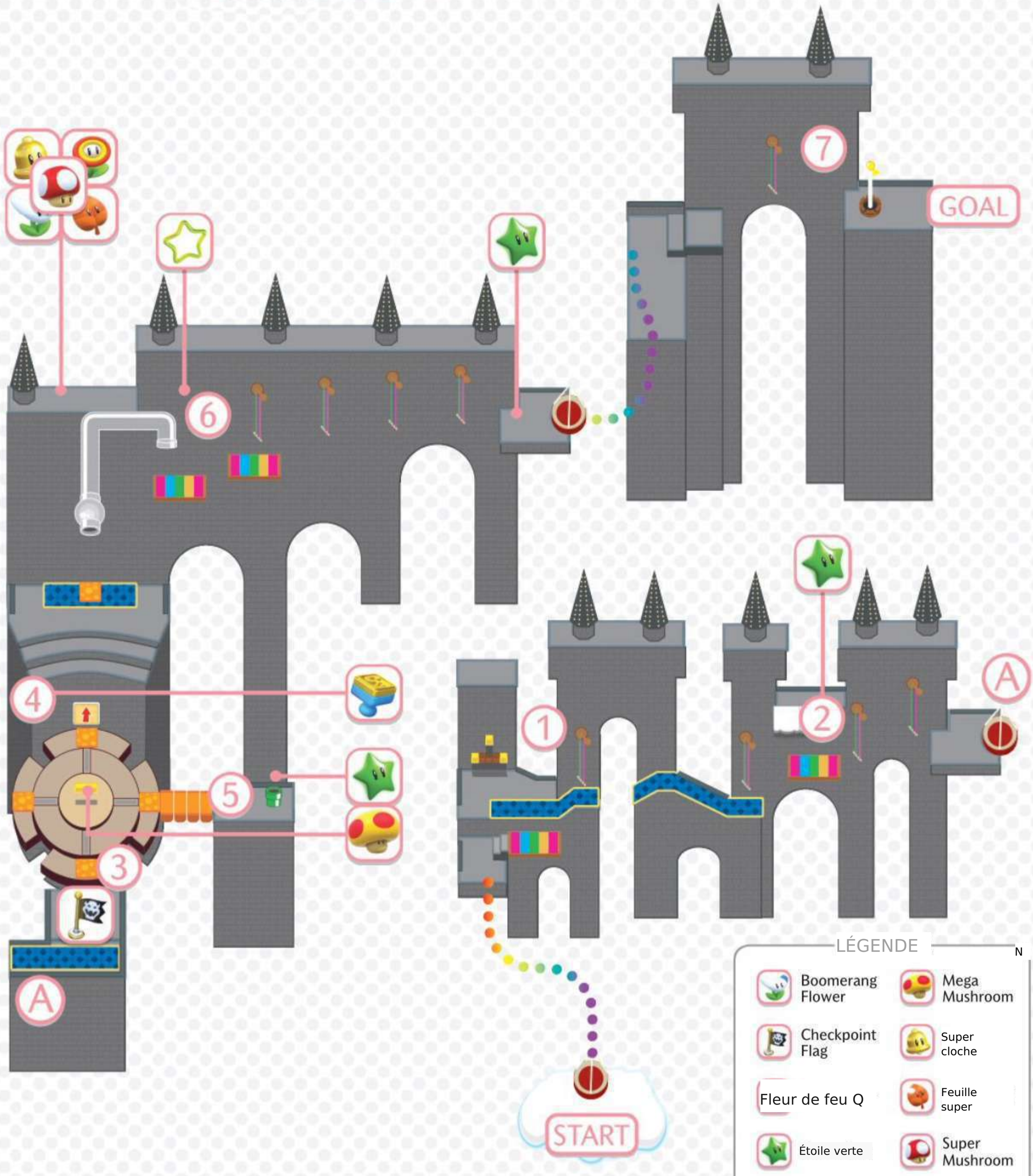
Reaching the third Green Star is more involved than the last two. You want to use a touch screen block to reach a pit with two more large tappable blocks. Use these to rise up to another small bridge that you can cross, then call back the first block you moved to bridge the gap over to the Green Star.

GREEN STARS #4 AND #5

Go back to the block you just used, and move it back into place. You can use this to go through a path underneath the nearby ramp to reach the fourth Green Star. Be mindful of the Peepas surrounding it. Next, walk up the ramp, and follow the Donut Blocks bridge all around the top of the level, making sure you don't hesitate on any of the Donut Blocks, until you're directly over the last Green Star. Just let yourself fall on it. A Big Boo will chase you during the final stretch; turn around to face it once you're over the star.



MONDE 5-2: Tricky Trapeze Theater



LÉGENDE

- Boomerang Flower
- Mega Mushroom
- Checkpoint Flag
- Super cloche
- Fleur de feu Q
- Feuille super
- Étoile verte
- Super Mushroom
- Green Star Ring
- Stamp

Trichy Trapèze Théâleur

Les gouffres tout au long de ce niveau nécessitent une bonne utilisation des balancements de trapèze. Il est utile de venir ici avec le pouvoir du Chat, car la capacité de grimper aux murs te donne un avantage lors de traversées dangereuses.

GREEN STAR #1

| Non) Votre (ou acrobatique Chat Power-Up) sera mis à l'épreuve à atteindre cette Étoile Verte Étoile. Quand vous voir le plate-forme inclinée couverte par le rouleau épineux, vous pouvez balancez d'un trapèze pour atterrir sur un ensemble de plates-formes nuage invisibles près de l'étoile, ou vous pouvez simplement grimper tout droit le long du mur avec une

Pouvoir du Chat.

Après le drapeau de point de contrôle, vous rencontrez un ensemble de grandes plates-formes rotatives remplies de plantes piranhas. Des trampoline champignons peuvent vous aider à sauter suffisamment haut pour vaincre les plus grandes plantes. Au centre de cette plateforme se trouve un Bloc ? contenant un Mega Champignon. Écrasez vos ennemis !

STAMP

Au nord de la plate-forme rotative, vous pouvez utiliser un trampoline champignon pour sauter au sommet d'un mur et atteindre le Timbre.

GREEN STAR #2

Non sur le côté du côté orienté rotatif plates-formes, vous peux traverser un petit pont composé de blocs donuts pour atteindre un tuyau. Vous êtes téléporté dans une pièce bonus avec un interrupteur P. Collectionnez les pièces bleues qui apparaissent lorsque vous appuyez sur l'interrupteur pour gagner une étoile.

GREEN STAR #3

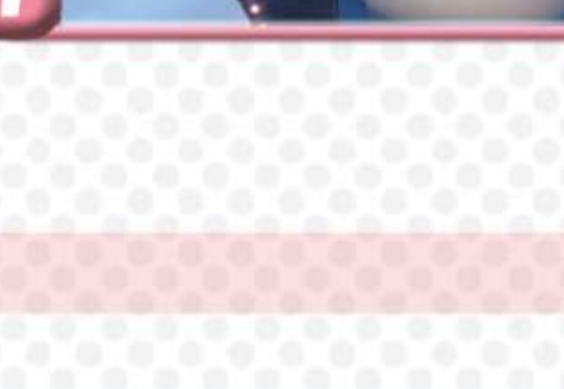
Utilisez un ensemble de trapèzes suspendus au-dessus de plates-formes inclinées pour atteindre une bague d'Étoile Verte. Récupérez les pièces vertes qui apparaissent ensuite afin de faire apparaître l'étoile.

PN

REMARQUE

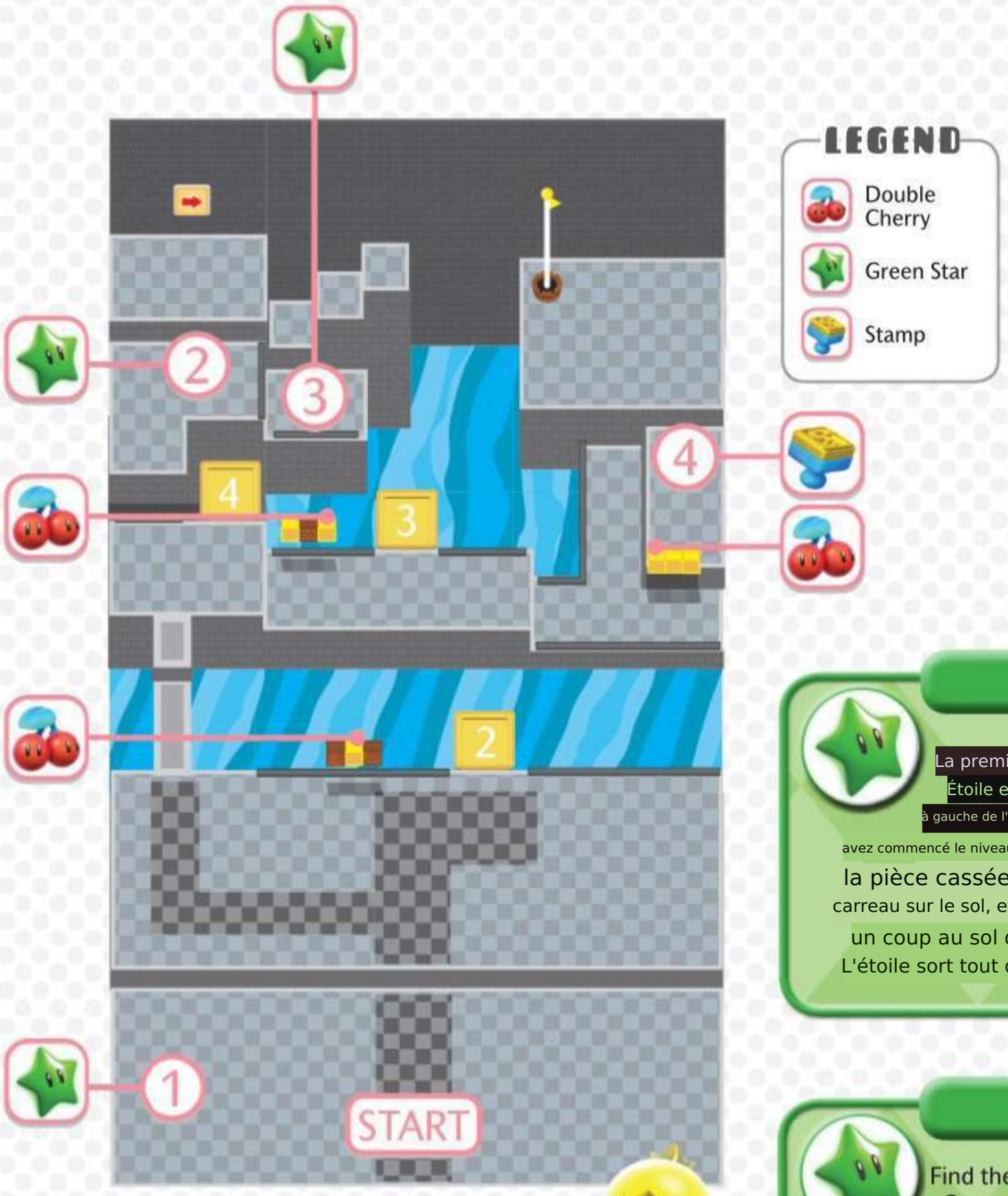
Capitaine Crapaud Aime le cirque !

Vous pouvez vous balancer sur le tuyau qui vous emmène au trapèze pour la dernière Étoile Verte, et le Capitaine Toad attend fidèlement à côté d'un Bloc Roulette.



Atteindre le sommet du poteau d'arrivée peut être difficile sans le pouvoir du Chat. Acquérez autant d'élan que possible pour tu peux sur le trapèze avant de sauter. Avec le bon timing et momentum, vous pouvez atterrir avec précision sur le sommet du poteau d'arrivée.

WORLD 5-3: Backstreet Bustle



En commençant avec seulement 100 secondes de jeu sur la horloge, vous devez travailler rapidement si vous avez l'intention de collecter les Étoiles Vertes et le Sceau tout en réussissant à terminer le niveau. L'autre défi ici est que vous devez utiliser des clones de Cerises Doubles pour activer Multi-Vators qui vous aideront à traverser le niveau et collecter tout. Votre seul avantage ici est que c'est un niveau très petit. Il y a quelques ennemis sur ce plateau, Goombas et Fire Piranha Plants, mais la menace principale ici est l'horloge. Il est possible de tout collecter en une seule course si vous bougez assez vite et ne perdez aucun clone de Cerise Doubles en chemin!

GREEN STAR #1

La première Verte Étoile est vers le à gauche de l'endroit où vous avez commencé le niveau. Cherchez la pièce cassée de carreau sur le sol, et utilisez un coup au sol dessus. L'étoile sort tout de suite.

« ÉTOILE VERTE n°1

Find the second Green Star by en utilisant l'ascenseur qui nécessite quatre clones de Cerise Doubles ou joueurs. C'est très proche de l'ascenseur qui prend trois personnages pour atteindre le troisième Étoile Verte.

NOTE

Green Star Unlock

Exigence

80 Étoiles Vertes.

NOTE

Apportez votre propre Toad!

L'un des objets à collectionner dans ce niveau, le Sceau, nécessite d'utiliser Toad pour toucher un Interrupteur de Personnage.

* 4

Backstreet Bustle

GREEN STAR #3

The third Green Star technically can be the second one you see, and it's reached easily by using three Double Cherry clones to activate a lift that takes you over the blue lava straight to the star, as well as to the final climb to the Goal Pole.

STAMP

The Stamp is just to the south of the Goal Pole. You must have Toad to push down the Character Switch and retrieve the Stamp.

REMARQUE

Vaincre le 5-2 ou le 5-3 fait apparaître le 5-A sur la Carte du monde.

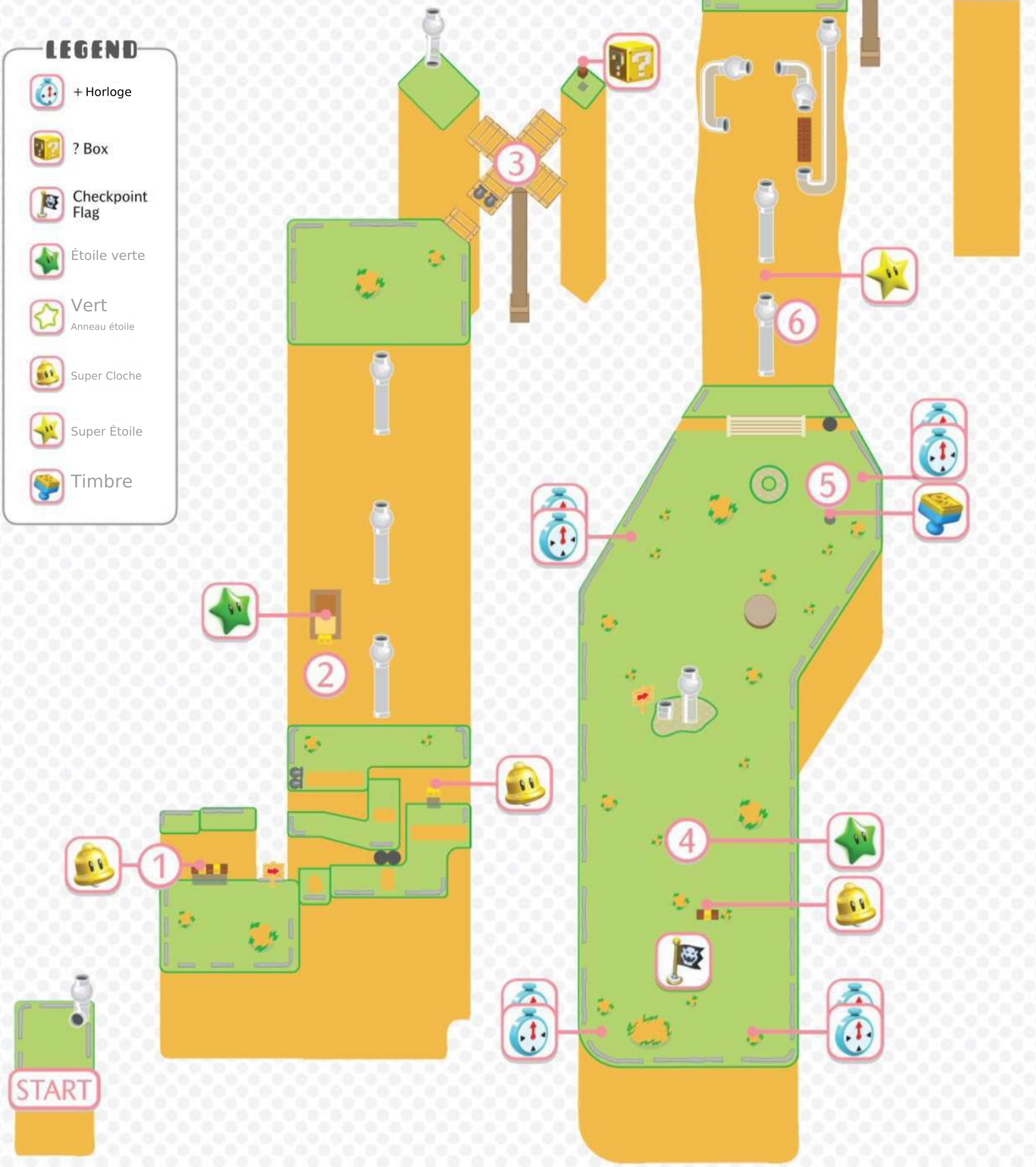
MONDE 5-0:

Chargin' Chuck

Blocage 1s arrière

Cette fois, cinq Chargin' Chucks vous tendent une embuscade à leur blocage. Ne laissez pas leur nombre vous intimider ! Évitez leur charge initiale en sautant par-dessus tout le groupe, puis passez à l'attaque. Commencez par attaquer les Chargin' Chucks sur le bord du groupe pour éviter d'être repoussé vers un autre ennemi. La Fire Flower ou la Boomerang Flower sont des objets extrêmement utiles si vous ne voulez pas vous approcher trop près de l'ennemi. Vous obtenez une Étoile Verte une fois que tous les Chargin' Chucks ont été amenés à charger leur dernière charge.

MONDE 5-4: Sprawling Savane



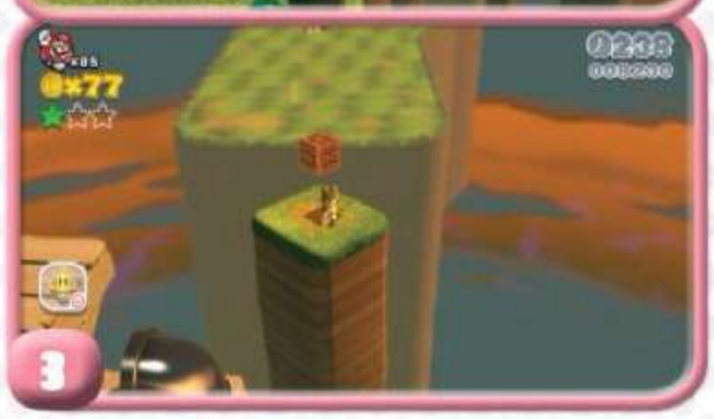
Sprawling Savanna

Après le lancement depuis l'île de départ, vous atterrirez près d'un set of ? Blocks, mon un Soldat Fourmi qui rampe dessus et porte une Super Cloche. Vous voudrez ce Power-Up Chat ! Faites attention à d'autres Soldats Fourmis qui sortent des tuyaux pendant que vous grimpez cette colline. Traversez cette première moitié du niveau aussi rapidement que possible. Vous aurez tout le temps dont vous pouvez disposer pour la section après le Drapeau du Point de Contrôle.

GREEN STAR #1

Juste après les Soldats Fourmis, un Canon de Tuyau Transparent peut vous lancer au-delà d'un groupe de Fuzzies. Ignorez le canon pour l'instant et utilisez le Power-Up Chat pour grimper le long du mur à gauche de celui-ci.

Une petite alcôve contient la première Étoile Verte. Faites attention lorsque vous vous propulsez à travers les Canons de Tuyau Transparent, ne tirez que lorsque vous avez une ouverture entre les Fuzzies.



Après être passé devant les canons, vous devez traverser une plateforme en bois rotative gardée par des Soldats Fourmis pour atteindre un autre canon qui vous propulse dans la section suivante du niveau. Ne manquez pas le chapeau de Coin Box que vous pouvez récupérer sur un bloc isolé sur une plateforme latérale plus petite.

Le canon vous propulse dans un vaste champ à capturer des Lapins, l'un de laquelle a un Vert Étoile. Si vous avez pris votre temps pour arriver ici, vous devrez accélérer les choses.

GREEN STAR #2

À une courte distance en avant de Drapeau du point de contrôle, vous rencontrez des Lapins qui sautent hors d'un amas d'arbustes. L'un d'entre eux tient clairement une Étoile Verte dans sa prise. Faites de votre mieux pour écraser rapidement ce lapin, car vous ne pouvez vraiment pas vous permettre que la chasse dure longtemps.

STAMP

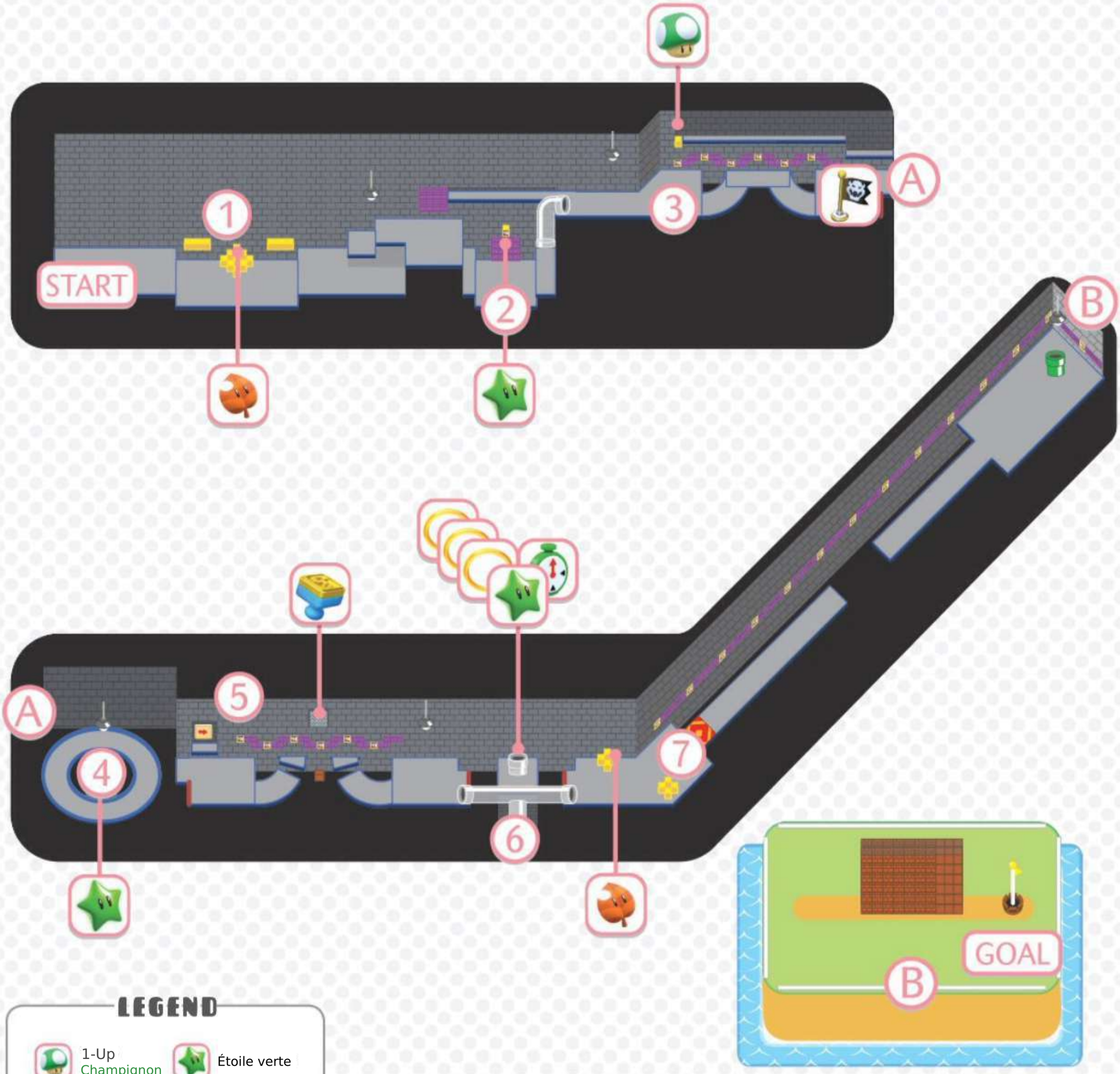
Depuis la montagne à la fin du champ, un chemin de Des Soldats Fourmis marchent directement dans un petit trou dans le sol. Sauter dans le trou vous transporte dans une chambre cachée avec un Gros Soldat Fourmi qui tient le Tampon et des piles de Pièces.

L'ascension le long du flanc de la montagne se fait via des Canons de Tuyau Transparent. Le premier canon vous permet de récolter une Super Étoile, ce qui peut grandement faciliter la gestion des Fuzzies.

GREEN STAR #3

Pi Ring Just peut être trouvé avant d'atteindre la plateforme du Poteau d'Objectif, près d'un Vert. Saisissez l'Étoile en haut du Vert Pièces et récoltez l'étoile avant de dépasser le poteau. C'est plus facile à dire qu'à faire; vous devez naviguer entre deux plateformes rotatives pour atteindre ces Pièces.

MONDE Bob-ombs 5-5: En dessous



LEGEND

- 1-Up Champignon
- Étoile verte
- Point de contrôle Drapeau
- Super feuille
- Anneau d'or
- Timbre
- Vert + Horloge

Bob-ombs et bombes régulières peuplent ce niveau souterrain. Beaucoup de secrets ici exigent que vous utilisiez ces bombes pour faire exploser des murs ou des amas de blocs ?

STAMP

Deux petites Tours Goomba transportant des bombes errent

juste après le Lapin avec l'Étoile Verte. Utilisez une bombe pour briser une section faible du mur, et une autre pour faire exploser la chaîne de blocs Cristal et les blocs POW rouges

Blocs. Puis entrer un secret passage ce que prend à droite jusquà l'estampille.

GREEN STAR #1

NS Niveau précoce, en vous le

rencontre une Tour Goomba

à côté d'un mur de blocs de cristal surmonté d'un bloc POW rouge. Utilisez la bombe à proximité pour faire exploser le mur et libérer la première Étoile Verte.

GREEN STAR #3

Non, l'Étoile finale nécessite Verte

vous devez utiliser un canon à nuage facilement atteignable via un Tuyau clair. Le canon vous emmène dans une zone bonus spéciale où vous devez éclairer

toutes les plaques de couleur sur le sol pour libérer le Étoile Verte. Vous peut accélérer accélérez ce processus en utilisant les blocs POW rouges et

Bob-ombs dans le zone.

À côté d'une paire de petites plateformes tournantes se trouve une Boîte de Vilains qui distribue des Bob-ombs, et une chaîne de blocs de cristal bordée de blocs POW rouges le long du mur. Déclenchez la destruction de la chaîne en frappant un bloc POW rouge. Un 1-Up

apparait sur une autre section du mur, et vous devez vous dépêcher de l'attraper.

La dernière course vers la sortie peut être franchie en déclenchant la destruction de la chaîne de blocs POW rouges sur le mur. Cela rend sûr d'utiliser le Dash Panel pour atteindre le tuyau. Dans la zone du Mât d'arrivée, vous pouvez utiliser un Tanooki Power-Up ou une Bombe pour briser les blocs et créer un chemin facile vers le sommet du

Mât d'arrivée. Vous peut

cassez aussi les blocs avec l'écran tactile.

GREEN STAR #2

Juste après le Drapeau de point de contrôle se trouve un cercle

plateforme tournante autour d'une plateforme plus petite. Un Lapin vous entraîne dans une joyeuse course autour de ces plates-formes. Attrapez-le pour gagner le deuxième

Étoile Verte.

Un

MONDE 5: maison Sprixie

STAMP

Clearing 5-5 will open a path to this Sprixie House on the World Map.

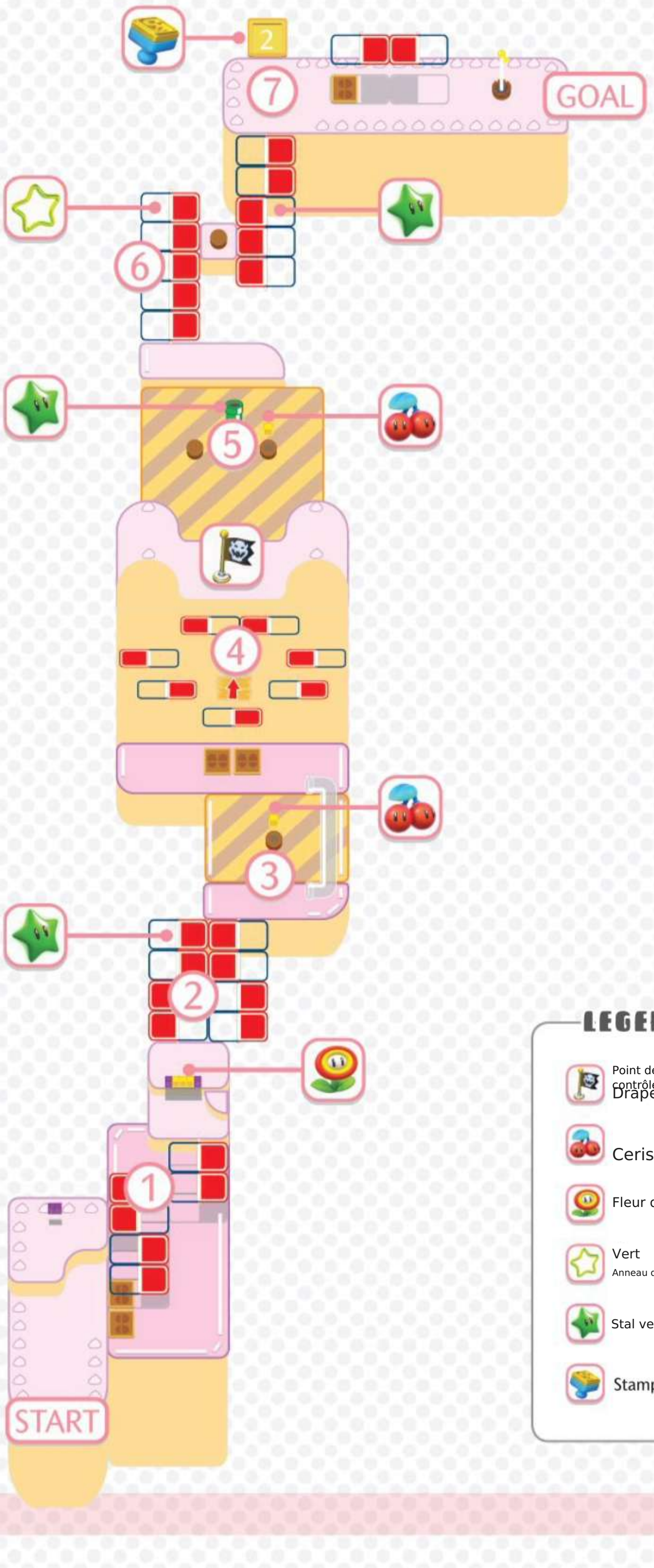
MONDE 5-B: fire Bros. Hideoul 2d |

À côté du niveau 5-5 sur la carte du monde se trouve une petite zone rocheuse que vous pouvez examiner. En le faisant, cela révèle un tuyau caché qui vous emmène dans une zone souterraine où vous pouvez affronter le 5-B.

Ce combat vous donne 100 secondes de jeu pour le terminer. Une tour Goomba massive vous confronte sur une île entourée de lave, et au sommet de la pile se trouve un Fire Bro. Vous devez utiliser les colonnes montantes sur l'île pour atteindre une hauteur suffisante pour écraser le Fire Bro et mettre fin à la bataille rapidement. Une étoile verte est votre récompense.

MONDE

5-6: Cakewalk Flip



Chaque fois que vous

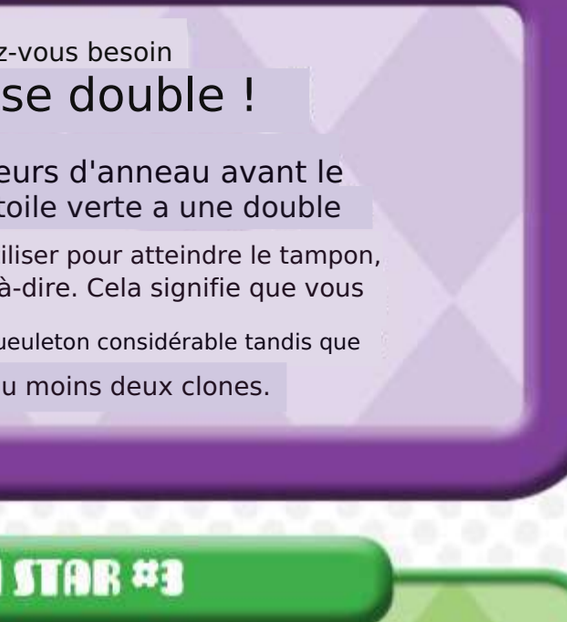
sauter dans ce niveau,
Les panneaux Rouge-Bleu
alterneront entre
leur rouge ou bleu
côtés. Si vous manquez le timing
à vos sauts,
peut soudainement trouver
à vous sauter dedans
un gouffre sans fond! Cela
aide vraiment d'avoir un Power-Up Tanooki ou d'utiliser Peach pour sa capacité de vol.

GREEN STAR #1

Le premier
l'Étoile Verte est
rencontré
tout juste à côté du
début du niveau. Vous allez
devoir manipuler une série
des panneaux rouge-bleu pour atteindre
l'étoile tout en gérant
avec les plantes Piranha.

GREEN STAR #2

Après le
point de contrôle
peut arriver
à travers un tuyau avec
une plante Piranha à l'intérieur
elle, flanquée de deux Anneaux
Brûleurs. Vaincre le
Plante Piranha, puis plongez
dans le tuyau pour entrer dans une
salle d'énigmes. Ici, vous
devez activer un P Switch pour
faire tomber une balle dans
l'emplacement sur la piste dans le
distance. Ensuite guidez
la balle vers un P Switch,
en manipulant les panneaux Rouge-Bleu pour assurer son arrivée en sécurité.
Maintenant, la deuxième Étoile Verte est à vous !



Faites attention autour de
Rôtis par anneau. Assurez-vous
que lorsque vous êtes
saut par-dessus le
anneaux, vous les évacuez
avec de la marge.
Vous pouvez vous tenir sur
les brûleurs d'anneau en toute sécurité,
50 vous pouvez obtenir le
double cerise de
le bloc ? au-dessus.

TIP

Voulez-vous besoin
une cerise double !
un des deux brûleurs d'anneau avant le
pipe à la seconde étoile verte a une double
Cerise que vous devez utiliser pour atteindre le tampon, si vous jouez seul, c'est-à-dire. Cela signifie que vous
vous devez survivre à un gueuleton considérable tandis que
en protégeant au moins deux clones.

Escalader ce mur avec
les panneaux rouge-bleu
peut être frustrant,
particulièrement avec
plantes Piranha
impliqué. Le feu
La fleur peut aider
tu effaces facilement le
ennemis.

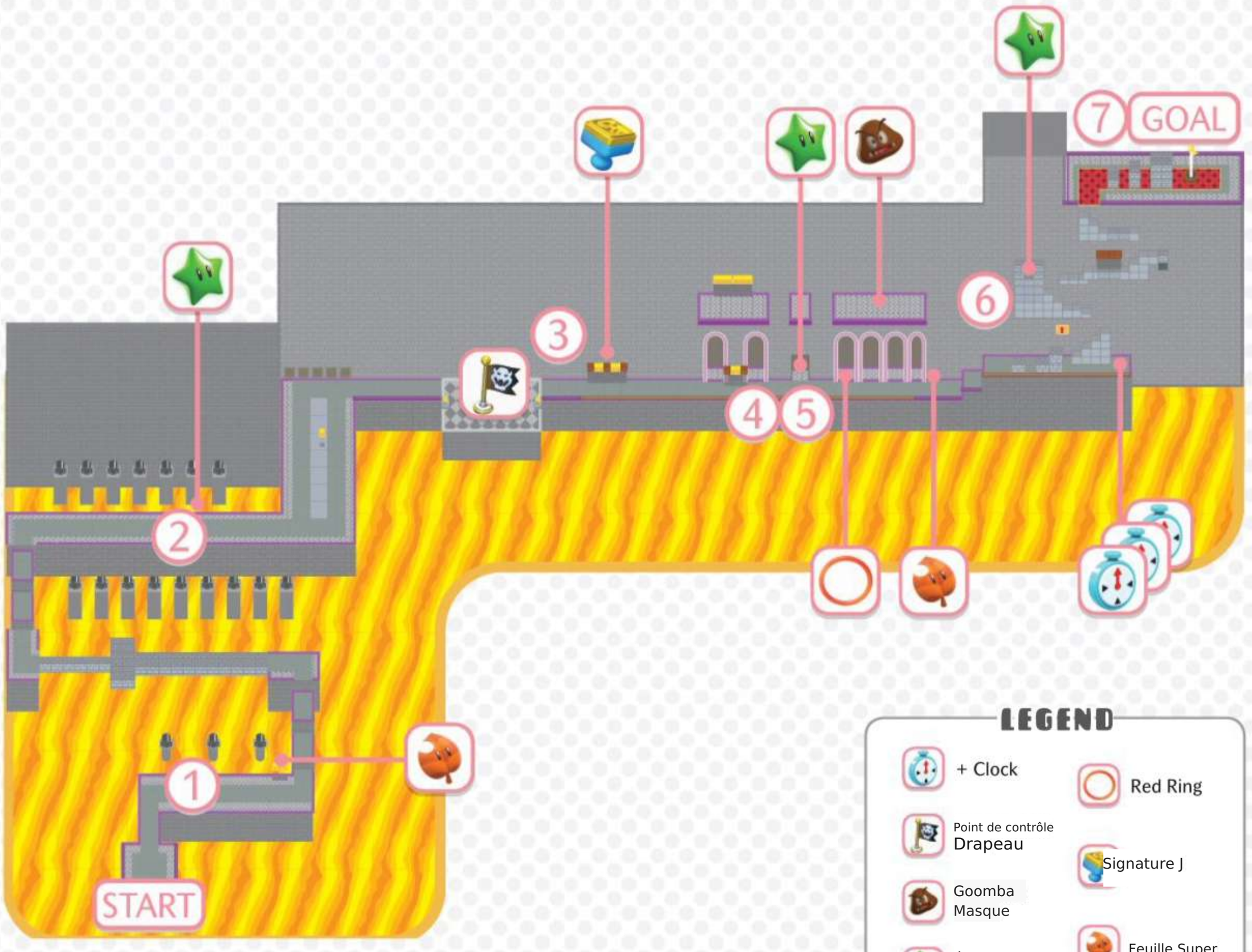
GREEN STAR #3

Juste après le
tuyau pour le
seconde verte
L'Étoile est une épreuve
des panneaux rouge-bleu
protégé par un anneau
Brûleur. Une Étoile Verte
L'anneau est situé dans ceci
zone périlleuse. Ne pas
sois surpris si tu es
forcé de réessayer de collecter
les pièces vertes plusieurs
fois avant de pouvoir
enfin réclamer la troisième
Étoile Verte.

STAMP

Le Tampon
est dans les airs
à côté du
ile finale avec
le Poteau d'Objectif. Vous ne pourrez que
y parvenir vous avez deux
clones ou joueurs debout
sur Multi-Vator.

MONDE Searchlight 5-7: Souterrain?



Des Lanceurs de Bill équipés de Bill Balle Chat sont répartis dans toute la zone, mais curieusement, ils ne tirent que lorsque vous entrez dans l'un des nombreux projecteurs mobiles de ce niveau. C'est quelque chose que vous devrez exploiter.

GREEN STAR #1

SY

La première verte
Étoile exige
que vous preniez un
ressort et l'utilisiez pour
sauter assez haut pour
pouvez essayer de l'atteindre. Malheureusement,
elle se trouve sur le chemin d'un
projecteur mobile, et

vous pouvez vous attendre à un déluge massif qui commence
au moment où vous êtes allumé.

STAMP

L'Étiquette est
à vue d'œil
juste après le
Points de contrôle
Drapeau, avec les blocs
que vous pouvez utiliser pour récupérer
il est observé de près par une
projecteur.

Utilisez les petites alcôves derrière ces piliers pour vous faufiler devant les projecteurs. Vous pouvez aussi utiliser un masque Goomba obtenu en battant un Goomba sur les corniches au-dessus des projecteurs.

GREEN STAR #2

Surveillez un
morceau fissuré
du mur peu après
avoir récupéré
le tampon. Vous devez être
repéré pour déclencher la
salve de Bill Balle Chat, et les
mener à détruire le mur.
Cela révèle une Boîte Mystère
qui vous emmène vers un bonus
salle. Ici, vous avez 10
secondes de jeu pour grimper
de grands blocs pour atteindre
l'Étoile Verte avant qu'ils ne soient
détruits par une pluie incessante
de Bill Balle Chat.

GREEN STAR #3

88)

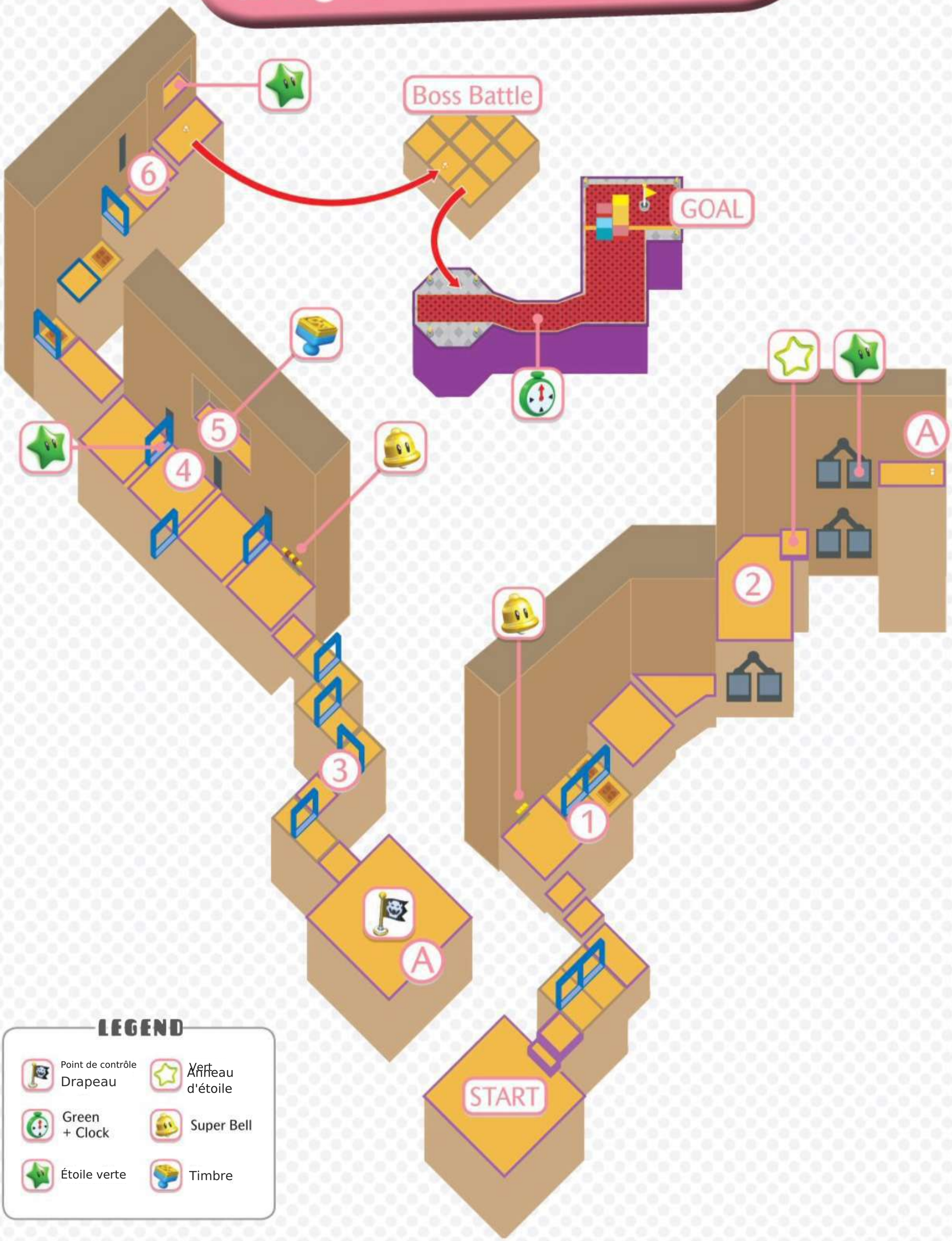
La dernière Étoile Verte
atteindre l'Étoile
Elle est enfermée par des blocs.
Vous
vous pouvez essayer d'utiliser le
Power-Up Tanooki pour
plongez droit dedans, et
Peach peut briser ceci
défi grand ouvert
avec sa capacité de flotter.
Si ce ne sont pas des options, essayez d'attirer des Cat Bullet Bills dans
la déstruction des blocs pour accéder à l'étoile.

Essayez d'atteindre le
Poteau d'arrivée sans
attirer un déluge
de Cat entrants
Bullet Bills : Ils peuvent
détruire les marches qui
vous pourriez avoir besoin de
utiliser pour atteindre le sommet
du poteau.

SUPER MARIO 3D WORLD

MONDE

5-CASTLE: King Ka-thunk's Castle



LEGEND

- Point de contrôle Drapeau
- Vert Anneau d'étoile
- Green + Clock
- Super Bell
- Étoile verte
- Timbre

Les Ka-thunks constituent une menace à travers tout le château du Monde 5, vous obligeant à faire attention à vos déplacements dans les zones qu'ils contrôlent. Vous pouvez obtenir un Cat Power-Up tôt, et il peut être très utile tout au long du jeu, en particulier pour contourner les Ka-thunks. Vous en avez aussi besoin pour trouver certains objets de collection.

GREEN STAR #1

Une paire de Chargin' Chucks se tiennent entre vous et un Anneau Étoile Verte. Prenez les sortir, et aller à travers l'anneau à faire la Verte Pièces apparaissent sur les pendulaires plates-formes à droite. Ceci peut être difficile Étoile Verte à collecter.

GREEN STAR #2

Cela peut être facile de manquer le/la Étoile verte dans cette section si vous courez au-delà de Ka-thunks roulants. Cherchez au centre d'un Ka-thunk. Vous devez calibrer votre saut à travers cela avec soin. Chargin' Chucks dans le la zone peut aussi compliquer les choses.

STAMP

Le manchon Ka-thunk qui cachait la deuxième Étoile Verte alsc overlooking the Kun Ka-thunk. ue e pal Cat Power-Up ite onad t pour h cet objet !

GREEN STAR #3

Après avoir dépassé les Ka-thunks qui roulent sur les Panels de saut, vous rencontrez une Warp Box vers la zone suivante. Cependant, avec le Cat Power-Up, grimpez le mur à gauche de la Warp Box pour atteindre la dernière Étoile Verte.

N'hésitez pas lorsque vous traversez le pont étroit patrouillé par les Ka-thunks. Un mouvement mal calculé peut vous faire prendre un coup ou simplement sauter du pont.

BATAILLE DE BOSS : Roi

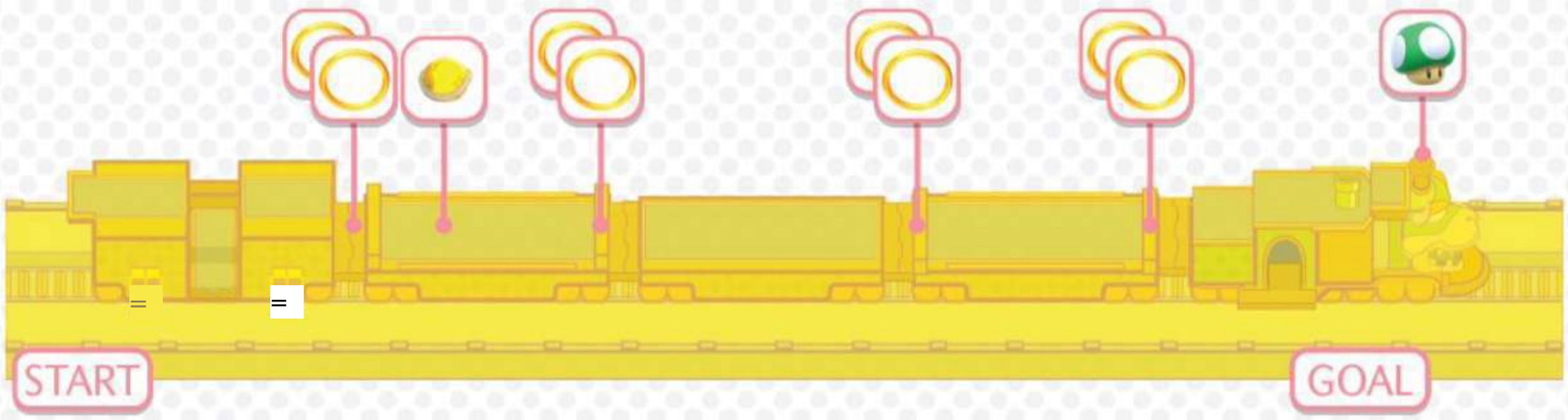
La Warp Box vous transporte sur une plateforme divisée en neuf morceaux connectés, et faire un petit coucou en tombant est le roi Ka-thunk, souverain de ces obstacles énervants que vous deviez franchir dans le château.

Le but de ce combat est d’écraser le grand point faible rouge à l’arrière du visage du Roi Ka-thunk. Vous devez le faire trois fois pour gagner.

Se battre contre le Roi Ka-thunk consiste à rester attentif. Il essaiera de rouler vers vous comme ses sujets plus petits l’ont fait. Son visage se déplacera à l’intérieur de son cadre pointu, ce qui signifie que vous devez faire attention à votre position lorsque il roule sur vous. Surveillez l’apparition des voyants d’alerte juste avant qu’il chute, indiquant exactement où il est sûr de se placer.

Après vous avoir frappé une fois le Roi Ka-thunk, des sections du sol se détachent du reste de l’arène, limitant les déplacements de vous et du Roi Ka-thunk. Finalement, vous vous retrouvez sur un terrain de combat en forme de croix. Restez calme et saisissez toutes les chances de le frapper. Il bouge beaucoup plus vite et se relève plus rapidement d’une chute. Cependant, après trois coups, le roi tombera. Une fois que vous atteignez le Poteau d’Objectif, vous libérez la cinquième Sprixie Princess et ouvrez la voie vers le Monde 6 !

MONDE 5: Express des Pièces

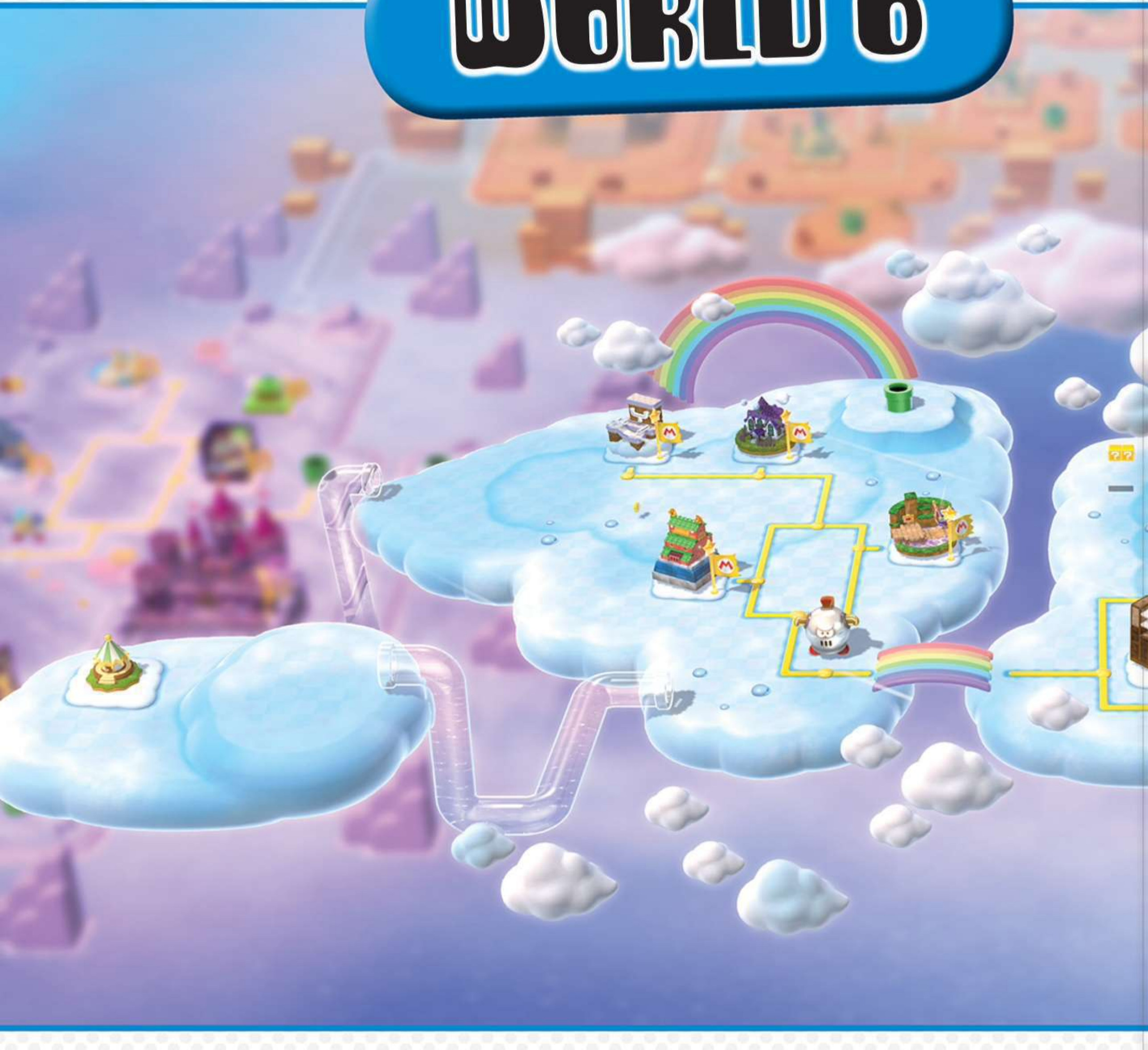


Une petite parcelle de terrain sur la carte du Monde 5 au sud de 5-7 et du Château peut être exploré, révélant un tuyau qui vous emmène vers une petite île en forme de T au large de l'île principale. Il y a deux autres parcelles de terrain qui peuvent être explorées. La parcelle du sud révèle un tuyau qui vous téléporte vers le Monde 1. La parcelle du nord vous emmène vers une autre île où un train doré circule sur des rails dorés. Il s'agit d'un niveau bonus spécial .

Il n'y a pas d'objets à collectionner ici, et aucun ennemi dans le train de l'argent. Cependant, il y a beaucoup de pièces, en tas, et dans une carapace dorée que vous pouvez porter ou lancer dans le train. Vous ne quitterez pas ce train sans au moins quelques vies supplémentaires. En plus de tout cela, le tuyau à la fin du train vous emmène directement à un jeu de la Maison Chanceuse, vous donnant une autre chance de gagner plus de pièces et de vies. Vous n'avez qu'une seule tentative pour ce niveau avant qu'il ne disparaisse de la carte du Monde, alors faites en sorte que cela compte !

A pub

WORLD 6

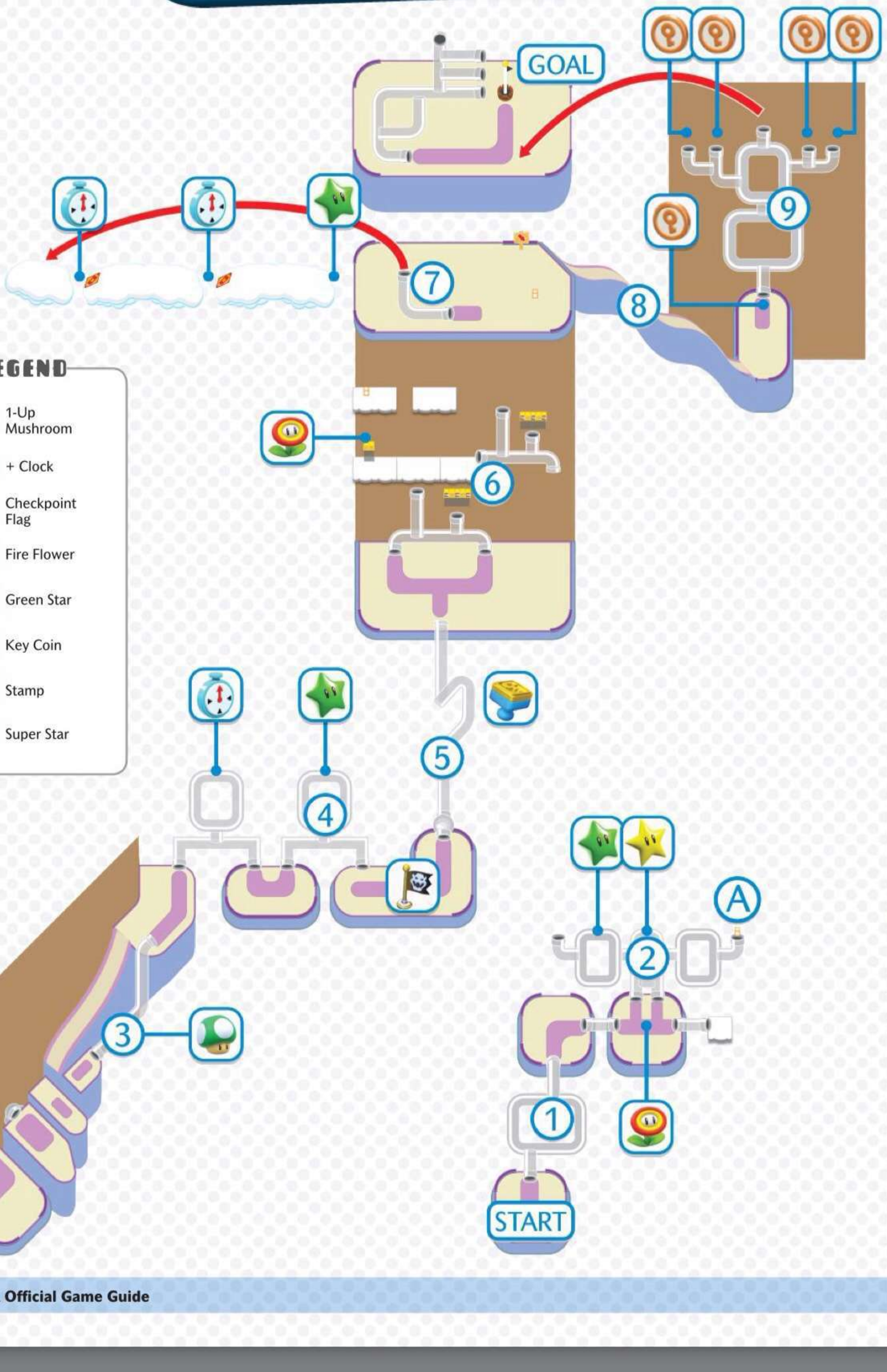


STAMP

World 6 Sprixie House

Cette maison Sprixie peut être accessible dès votre arrivée dans le Monde 6.

WORLD 6-1:
Clear Pipe Cruise



LEGEND

- 1-Up Mushroom
- + Clock
- Checkpoint Flag
- Fire Flower
- Green Star
- Key Coin
- Stamp
- Super Star

Ce niveau a beaucoup de choses à faire
Pipes clairs pour que vous puissiez
voyager à travers, et
portions d'entre eux sont
bloqués par des boules pointues
qui peut vous coûter
Power-Ups ou vies..

GREEN STAR #1

Reaching la
première Étoile Verte
requiert que
vous ramasser d'abord
la Super Étoile à l'intérieur de la
Pipes Clairs, puis rapidement
guide jusqu'à l'Étoile Verte
Étoile avant le Super
L'Étoile s'use, car c'est la seule chose qui peut détruire
les boules pointues de chaque côté de l'Étoile Verte.

Si vous détruisez le
trois balles pointues
à l'intérieur de ce tuyau clair
avec la Fleur de Feu,
vous gagnez une vie.

GREEN STAR #2

> Vous aurez
pour synchroniser votre
entrée dans ceci
Conduite claire entre
groupes de Fuzzies à
atteindre en sécurité le deuxième
Étoile Verte.

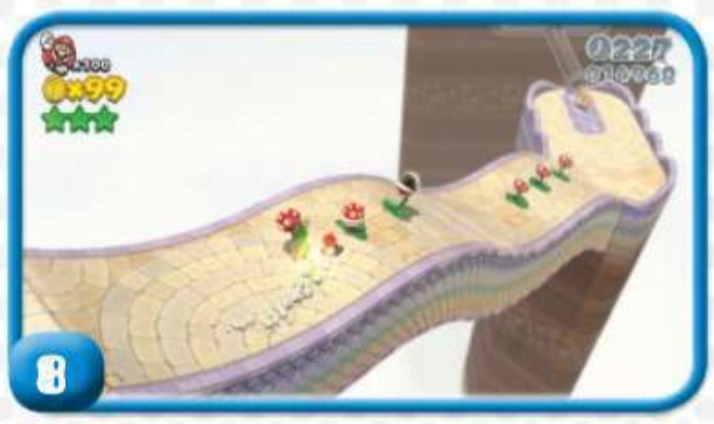
STAMP

Après le
Point de contrôle
Drapeau il y a un
Clear à sens unique
Conduit qui peut vous emmener
à la section suivante.
Cependant, il passe
directement sous le
Timbre. Vous pouvez courir sur
haut du tuyau clair
et utilisez un Spin Jump pour
atteindre le tuyau surélevé
section pour réclamer le
Tampon. une amélioration de chat
rend cela bien plus facile.

Vous devez utiliser le
Blocs POW rouges
ici pour effacer les
pointes dans ces Pipes clairs
Pipes—c'est le seul
façon de procéder. Faites attention
les Fuzzies à proximité
pendant que vous obtenez
ceci fait !
Si vous avez le Cat
Power-Up, vous pouvez
sauter les Pipes Clairs
et vous diriger directement vers
la Warp Box. .

GREEN STAR #3

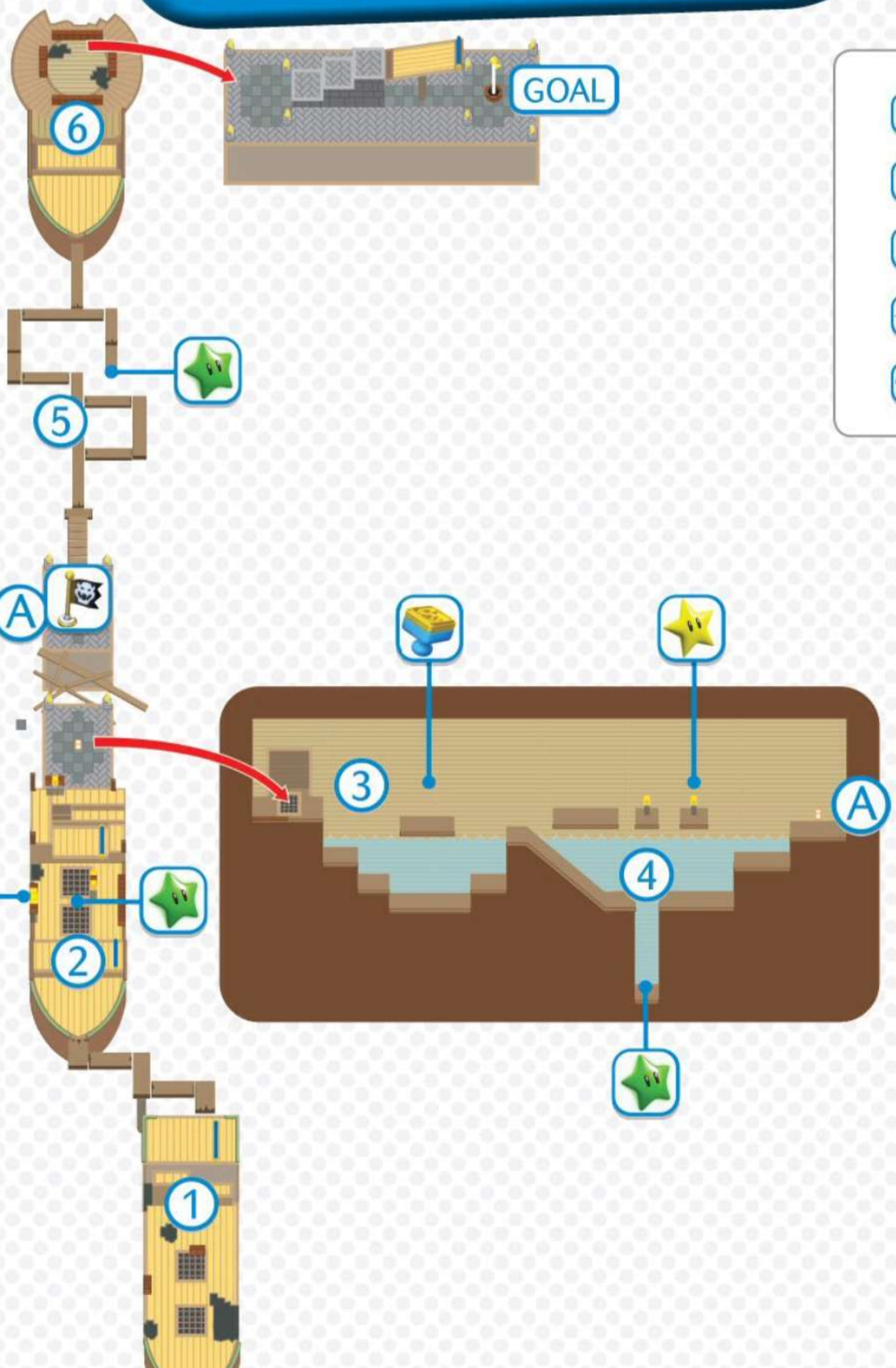
L'ascension
jusqu'au sommet de
la montagne
ici mène à un Clear
Conduit, bloqué par une pointe
boules, qui alimente directement
dans un Canon Nuage.
Détruisez les pointes avec
des boules de feu (vous pouvez tromper
la Piranha de Feu voisine
la plante pour faire cela si
nécessaire), puis allez au
Canon Nuage. Dès
dès que vous arrivez dans le
période bonus, vous pouvez
choisir dans un pot Piranha Plante à aide larme à travers tout de
les ennemis sur votre chemin à le/la troisième vert Étoile. Juste soyez
prudent pas pour tomber hors de le/la nuages tôt !



À quatre pattes sur ceci
la colline vous laissera glisser
à travers tous les
Plantes de Piranha sur le
vers le bas.

Le dernier obstacle
avant le Pôle d'objectif
est un Clear sinueux
Conduit, menant à un
Boîte Warp verrouillée.
Vous devez utiliser le
tuyau pour atteindre quatre des
les cinq pièces-clés
dont vous avez besoin,
première de ces pièces est
pendant que le Q
utilement fournie au début de ce défi. Regardez les Fuzzies qui habitent les tuyaux!

WORLD 6-2: Spooky Seasick Wreck



LEGEND

- Point de contrôle
  Drapeau
- Fleur de feu
- Étoile verte
- Étoile dorée
- Timbre

Les intimidateurs ne peuvent pas être battus par de simples claquements de pied. Vous devez utiliser des coups répétés de pied pour les pousser vers un rebord, et alors qu'ils vacillent sur le bord, utilisez un dernier un coup de pied pour les repousser du côté du bateau. Un seul n'est pas trop difficile, mais attendez-vous à en voir davantage plus vous avancez dans le niveau.

GREEN STAR #1

Aucun de ces deux intimidateurs push ne du côté du du bateau pour gagner le première Étoile Verte. Le blocs sur les côtés pourrait rendre cela un peu plus difficile, mais vous pouvez écraser facilement un Bully à travers eux.

STAMP

Le deuxième Boîte Warp que vous rencontrez t'emmène à l'intérieur d'un des épaves. Proche de où vous arrivez, le Stamp plane au-dessus d'un plate-forme orbitée par Peepas.

GREEN STAR #2

Non loin de le Stamp est un autre ensemble de plates-formes sur de l' eau. Les Peepas infestent le eau, tandis que deux Boos gardent les rebords. Si vous ouvrez le second bloc, vous pouvez obtenir un Super Étoile pour éliminer l'ennemi. N'oubliez pas de plonger dans le petit puits sous les Peepas pour la deuxième Étoile Verte.

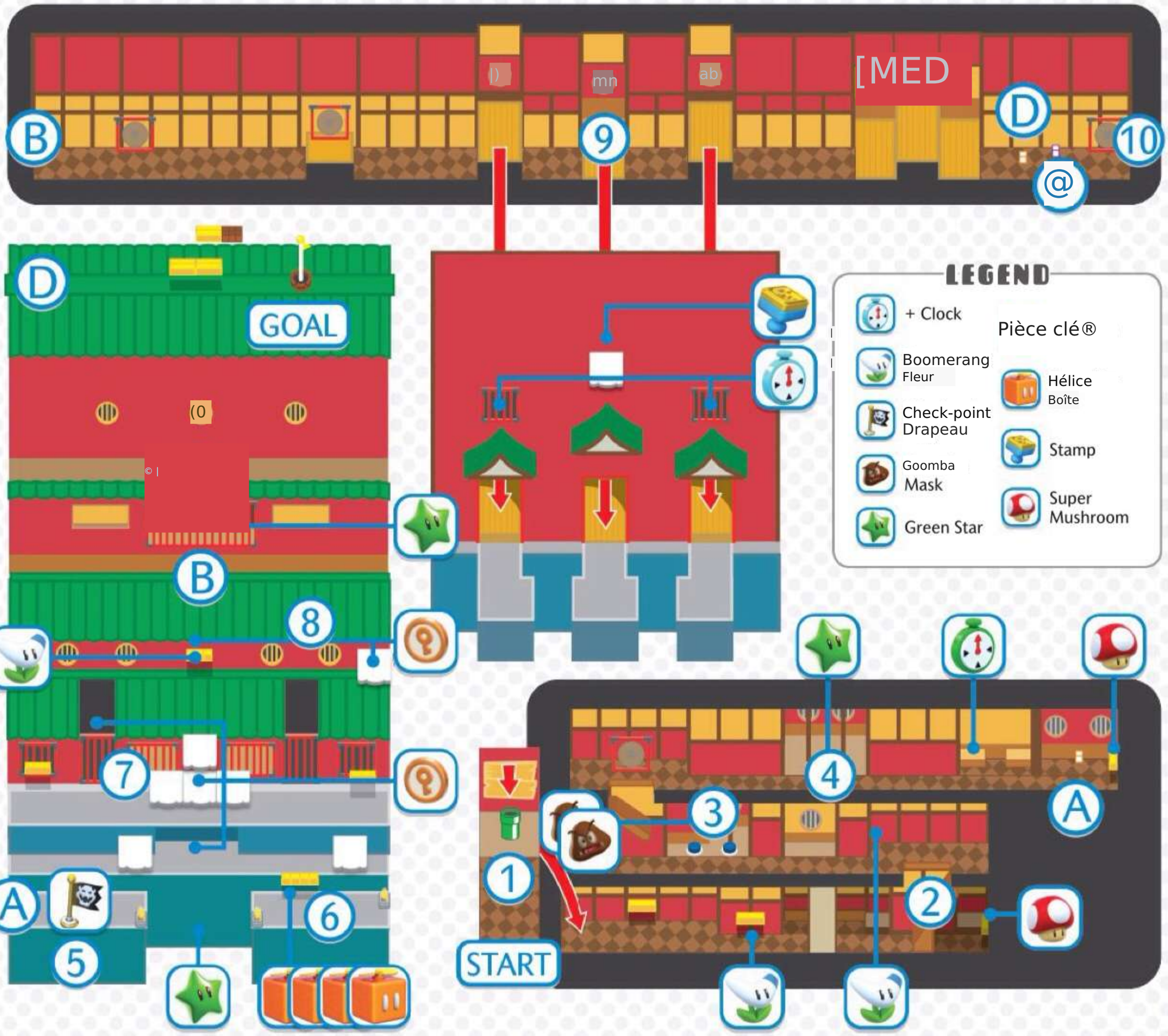
GREEN STAR #3

Le dernier Étoile Verte isnexttoa dangereux et étroit passerelle qui constamment change selon là où vous vous trouvez. Évadez les Boos qui hantent la zone et dirigez-vous vers l'Étoile Verte.

Le dernier bateau que vous rencontrez est gardé par deux Brutes. Utilisez les mêmes méthodes que vous avez perfectionnées tout au long de ce niveau pour les gérer. Une Warp Box apparaît après qu'ils aient été battus, vous emmenant dans la zone du Mât objectif. Votre dernier obstacle pour atteindre le sommet de la pote est une plate-forme mobile protégée par une rouleuse à pointes.

WORLD 6-3: Hands-On-Hall

Ce niveau nécessite l'utilisation du GamePad.



Le premier obstacle que vous rencontrez dans ce niveau est une porte coulissante qui ne bougera que si vous touchez l'écran tactile. Attendez-vous à voir bon nombre de ces portes tout au long du niveau. De plus, il y a de grands gong que vous pouvez toucher pour trouver des objets supplémentaires ou des pièces.

Les marches ici s'effondrent en une rampe, tandis qu'une Pointe lance des rouleaux pointus sur la rampe pour essayer de vous écraser

Derrière ces coulissants
des portes est une paire de P
Éléments; l'un des interrupteurs
à gauche abaisse le
escaliers vers le suivant
au sol. Celui sur
la droite s'ouvre sur un
porte cachée pour laisser sortir
une paire de Goombas.
Ils laissent tomber des Goombas
Des masques que vous pouvez utiliser pour tromper les ennemis.

Deux pièces-clé supplémentaires
trouvent sur le
les rebords au-dessus du premier
Pièce-Clé, et le
les deux derniers peuvent être trouvés
pas trop loin de
ceux-ci (8). Obtenir le/la
les deux derniers déverrouillent le/la
Boîte de téléportation pour revenir
à l'intérieur du château.
Restez vigilant
pour les Goombas et
pics pendant le dernier
étirement.

GREEN STAR #1

4

Aucun sol, sur vous troisième
venez
sur un ensemble de
portes coulissantes doubles
qui, lorsqu'elles bougent,
semblent ne rien cacher.
Approchez le mur
derrière eux et tapez-le
pour révéler une pièce cachée
avec deux Galoombas, un/a
tas de pièces, et le
première Étoile verte.

J

Dès que vous atteignez
les toits du
niveau, vous pouvez voir le
seconde Étoile verte dans
un puits directement devant
de toi .
Vous devez trouver cinq
Pièces-clés dispersées
à travers la zone
pour atteindre l'objectif
Pôle. Le premier est à côté d'une paire de Thwomps près du début de cette section.

STAMP

Vous pourriez
remarquer que
les Pièces
lancer
rouleaux pointus vers
la caméra aren't
frapper n'importe quels murs.
Ils sont en fait
jetant le pointu
des rouleaux à travers de grands
sorties qui mènent de retour
à l'extérieur du
niveau, où vous pouvez
localiser le Stamp.
Le Chat Power-Up
ou une boîte Hélice est
essentiel pour atteindre cet objet.

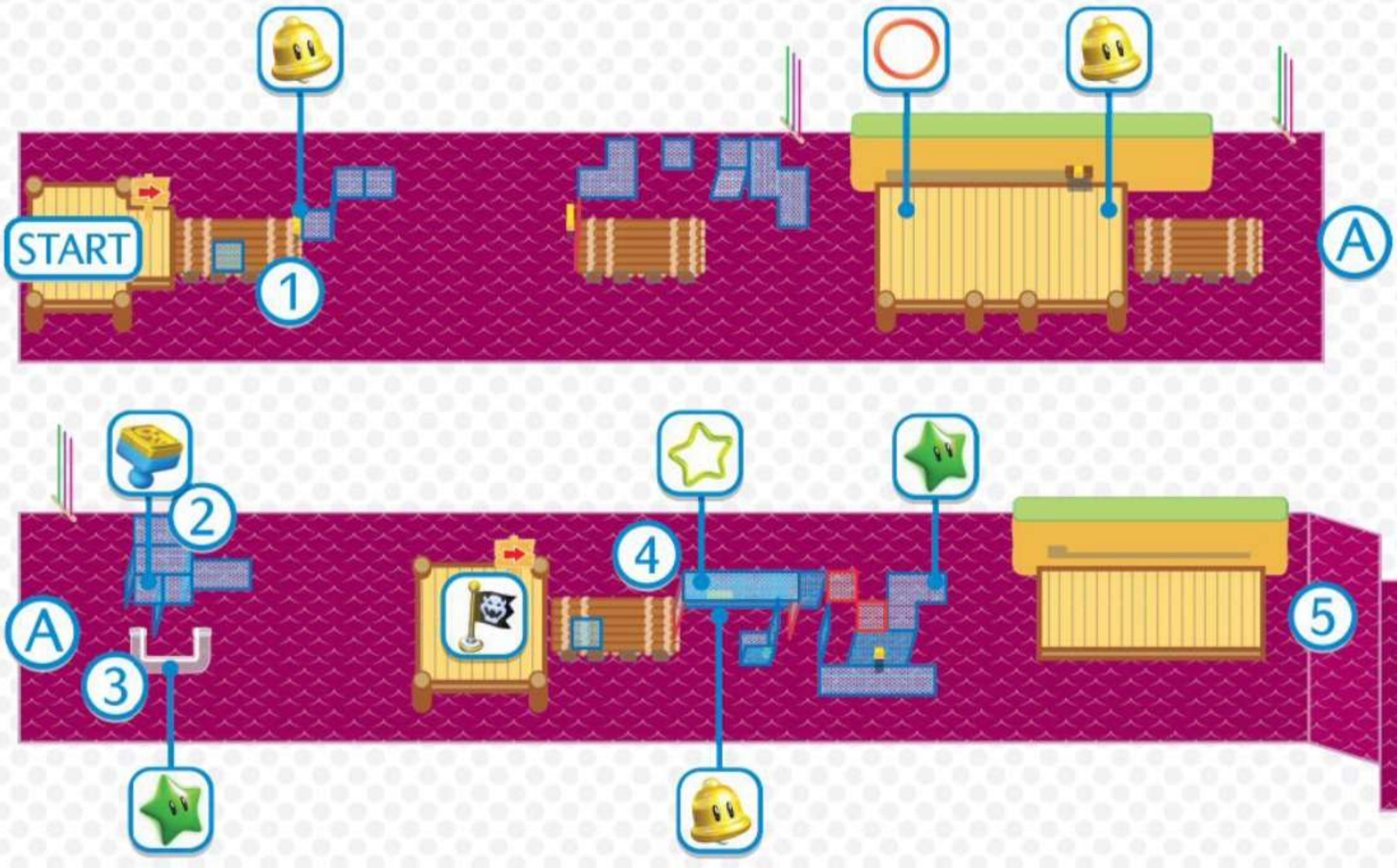
GREEN STAR #2

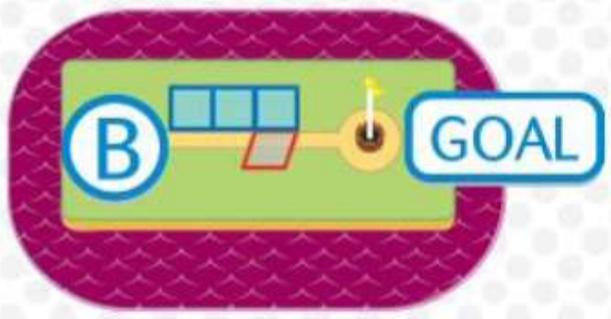
Di Atteindre cette
Étoile verte
vous exigeant
pour saisir d'abord un Propulseur
Boîte, puis vous devez
sauter dans la fosse, saisir
l'étoile, et utilisez le
Boîte Propulseur pour s'échapper
certain destin.

GREEN STAR #3

3 La dernière Étoile
verte
Étoile est trouvé dans
un MystèreBoîte
qui apparaît seulement après
vous sonnez le gong sur le
fin du dernier couloir.
Vous devez ignorer le
Boîte Warp que vous voyez
au début, car le gong
est plus loin dans le
couloir. Vous êtes courbé
vers une petite pièce avec un
Spike. Le vaincre pour le
Étoile verte.

WORLD 6-4:
Deep Jungle Drift





LÉGENDE

- Point de contrôle (7 Flag
- Red Ring
- Étoile verte
- @) par Stamp.
- Vert Star Ring
- (8) par)
- Super Bell

À l'extérieur des clôtures praticables, votre seule protection contre le Marais Poison est un ensemble de radeaux en bois. Essayez de rester bien haut au-dessus du danger. Le Power-Up du Chat est excellent dans ce niveau

STAMP

Il vaut mieux rester en hauteur. Un mur haut à côté d'un Piranha Creeper est gardé par des Plants de Piranha de feu. Si vous sautez de ce mur, vous pouvez atteindre une trapèze

qui vous mène à la plate-forme avec le Stamp.

GREEN STAR #1

Sous le tampon
est un tuyau clair
contenant le
première Étoile Verte.
Vous devrez synchroniser le passage
à travers le tuyau afin que
vous ne finissiez pas dans le
Marais Poison.

Cela aide à tourner le
caméra suffisamment pour
centre-toi sur un
radeau juste avant que vous
descendre cette pente
pour vous assurer que vous
collecter toutes les pièces.

GREEN STAR #2

> depuis Non loin le
point de contrôle
Le drapeau est un autre
série de clôtures qui
pouvoir être grimpé. À
le sommet est une Étoile Verte
Anneau qui peut mener à
obtenir la deuxième
Étoile Verte. Attraper toutes
les Pièces Vertes peut
être difficile, car certaines
sont sur de petites plates-formes
mobiles.

GREEN STAR #3

radeau
Pas de GA | droit vers
Le
une Boîte Warp.
Ne pas oublier
pour grimper sur le mur
derrière cela pour atteindre le
dernière Étoile Verte. Vous devez
avoir un Power-Up Chat dans
afin d'atteindre cette étoile !.

REMARQUE

Vaincre 6-3 ou 6-4 débloquera
6-A sur la carte du monde.

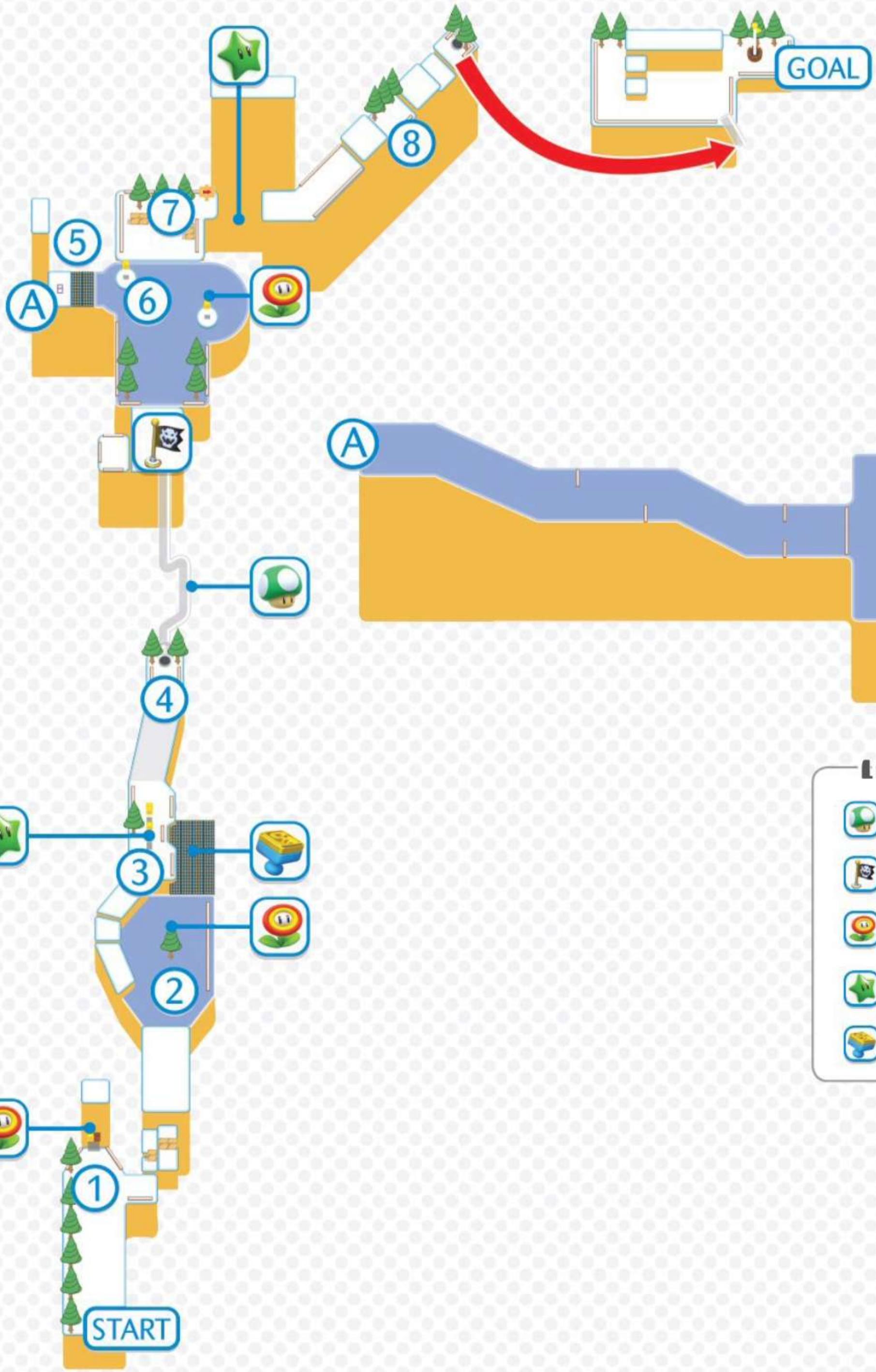
WORLD 6-A: Prince Bully Blockade

Prince Bully est un
chef vêtu d'argent
de tous les Brutes, et
contrairement à ces gars-là,
vous n'avez pas de
moyen facile de le faire
tomber d'une corniche. Ce que
vous devez faire, c'est le forcer
dans l'un des
tuyaux transparents à proximité.
Il peut faire plus que
vous foncer dessus ; Prince
Bully peut aussi cracher
crache des boules de feu sur toi
!

Après avoir
poussé Prince Bully
dans un tuyau, il ressort
de l'autre côté
de la pièce, bien
compacté. Sautez
sur lui pour marquer
un coup ! Il rebondira
autour de la pièce
avant de se rétablir
Il ne peut encaisser que
trois coups avant d'être
vaincu, et il
donne une Étoile Verte
pour tes ennuis.

SUPER MARIO 3D WORLD

WORLD 6-5: Ty-Foo Flurries



Ty-Foos rafale
rafales puissantes de
vent à travers n'importe quel
terrain qu'ils sont
en train de regarder. Cela peut
être problématique,
car ils ont tendance à être
placés exactement
pour vous envoyer voler
d'un abîme. Chronométrez vos
traits en les dépassant prudemment !

Au bas de la glissade gardée par de nombreux Ty-Foos se trouve un tuyau clair menant à la zone suivante. Vous pouvez prendre le tuyau, mais si vous le traversez et que vous atterrissez au sol occasionnellement, vous pouvez trouver un bloc ? invisible contenant un 1-Up. Le drapeau de point de contrôle de l'autre côté est à côté

vers les
sur
patins.
cache surélevée de 3 où un Sprixie ec vous offre une bonne vue sur le reste du niveau. Vous pouvez voir un lac de glace tout proche avec de nombreux Goombas dans la glace

NOTE

Touchez ces Ty-Foos !

En utilisant l'écran tactile du GamePad,
il est possible d'interrompre le vent d'un Ty-Foo
respiration en les tapant.

W
<p

STAMP

Vous encounter
un Goomba
utilisant une
patiner sur un petit
lac de glace. Prenez la glace
patin de celui-ci, puis utiliser
pour traverser un proche
masse de pics pour atteindre
l'E

GREEN STAR #2

Vous pouvez prendre
un pattinette / de
un Goomba
et l'utiliser pour traverser
un
piège d'épingle à proximité pour
atteindre une boîte mystère.
Une fois à l'intérieur du bonus
zone, vous aurez 10
secondes de jeu à utiliser
patin de glace aice à esquiver
obstacles et ennemis
on le chemin vers le bas
d'un
pente glacée pour récupérer le
Green Star.

Une fois que vous revenez de
la salle bonus, obtenez
un autre patin à partir de
les Goombas et
poursuivre vers le nord.

GREEN STAR #1

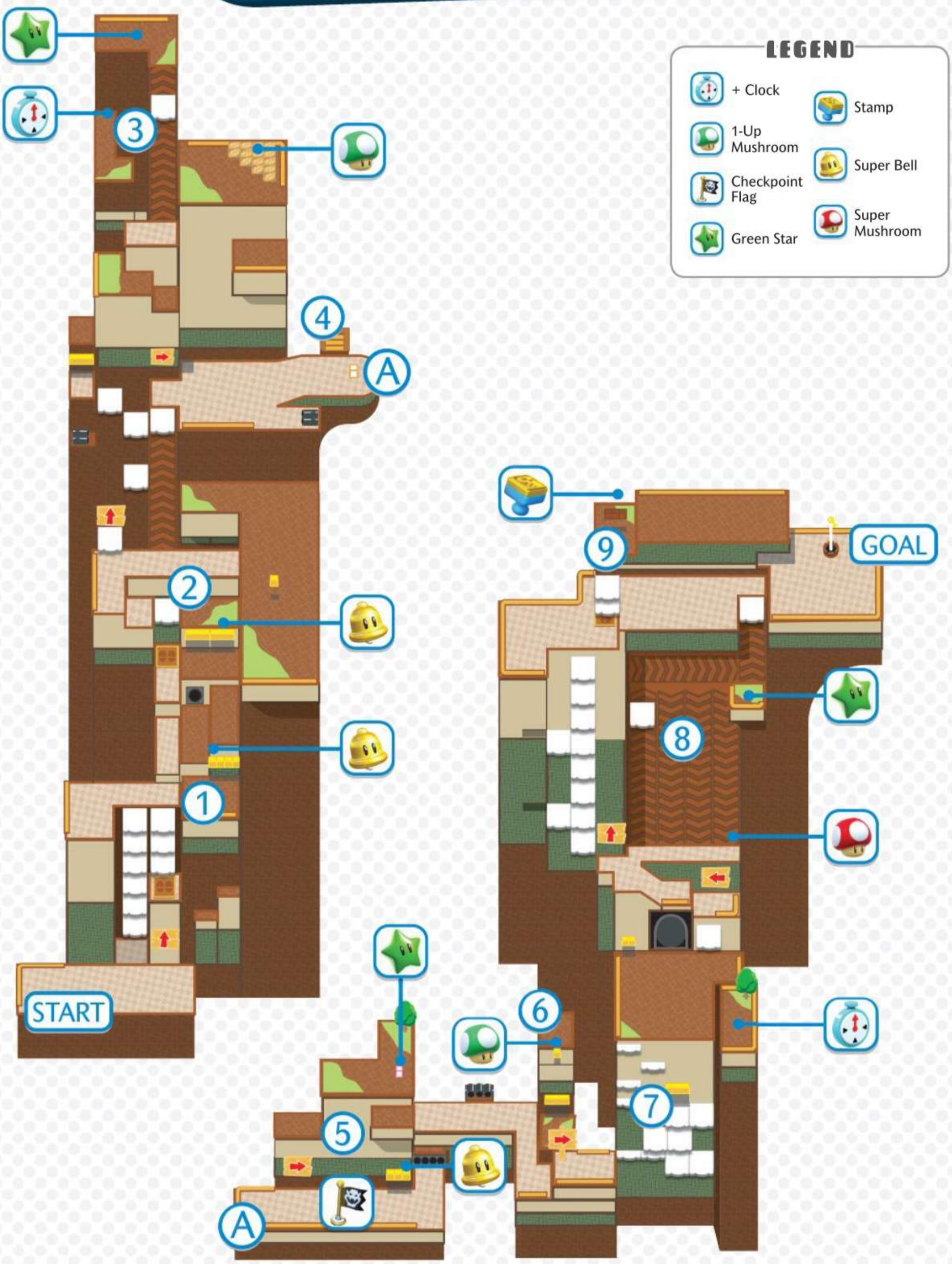
Sur une falaise
surplombant le
les piques où
dans lequel le Stamp a été trouvé,
vous pouvez atteindre le premier
Green Star en utilisant le
? Blocs en tant que plateformes. Sois
fait attention que le Ty-Foo
ne te pousse pas dans le
des pics ou de toute la plateforme !

GREEN STAR #3

Le dernier
Green Star est
suspendu au-dessus de
un sans fond
pioche, et rafales occasionnelles
du vent t'éloigne
depuis l'étoile. Tu dois
calibre-le pour que tu tombes
sur l'étoile puis es poussé en sécurité par une rafale de vent.
Ceci est relativement plus facile avec des patins à glace.

La dernière course vers le
zone du poteau d'objectif est
entourée de danger,
alors que les Ty-Foo essaient
de te renvoyer
en dehors de la trajectoire.
Surveille ton timing pour
éviter eux et les
Walleyes sur le chemin.

WORLD 6-6: Bullet Bill Base



La nature verticale de ce niveau en fait un un excellent endroit pour utiliser le Power-Up de chat. Vous en obtenir un assez tôt sur, et vous êtes définitivement en avez besoin pour trouver tous les les objets à collectionner.

Un Bloc caché ? contient un 1-Up sur ce mur. Il peut être accédé uniquement par en grimpant dans le ? Bloc avec le Cat Power-Up..

Le principal obstacle tout au long de ceci niveaux sont des Bullet Bills. Attendez beaucoup de ceux-ci ennemis à venir à partir des nombreux Bill Blasters positionnés partout sur le niveau.

N’ayez pas la hâte lorsque grimpant ces nuage plates-formes. Certains se rétractent dans le mur, tandis que d'autres s’étendre. Prenez un un moment pour s’assurer que vous êtes en sécurité et savoir où aller avant de commencer votre gravir.

GREEN STAR #1

Pas Utiliser soit le Chat Pouvoirs à activer pour escalader les murs ou convoyeurs courroies, ou les diverses plates-formes nuage, escaladez votre chemin jusqu'au premier section du niveau, en privilégiant le côté gauche du terrain. À la point le plus élevé de ceci section de départ est le Première Étoile Verte.

GREEN STAR #3

Aucun regard Quand cela vous pagayez de verticales courroies transporteuses, utilisez le Power-Up de Chat pour grimper vers celui qui est loin à gauche. Puis, transition vers celui auquel il mène, une ceinture se déplaçant vers le droite. Cela vous emmène à droite de l'Étoile Verte. Alternativement, vous pouvez atterrir directement dessus depuis les rebords au-dessus.

Vous pouvez observer le reste du niveau grâce à un Sprixie près de la Warp Box.

STAMP

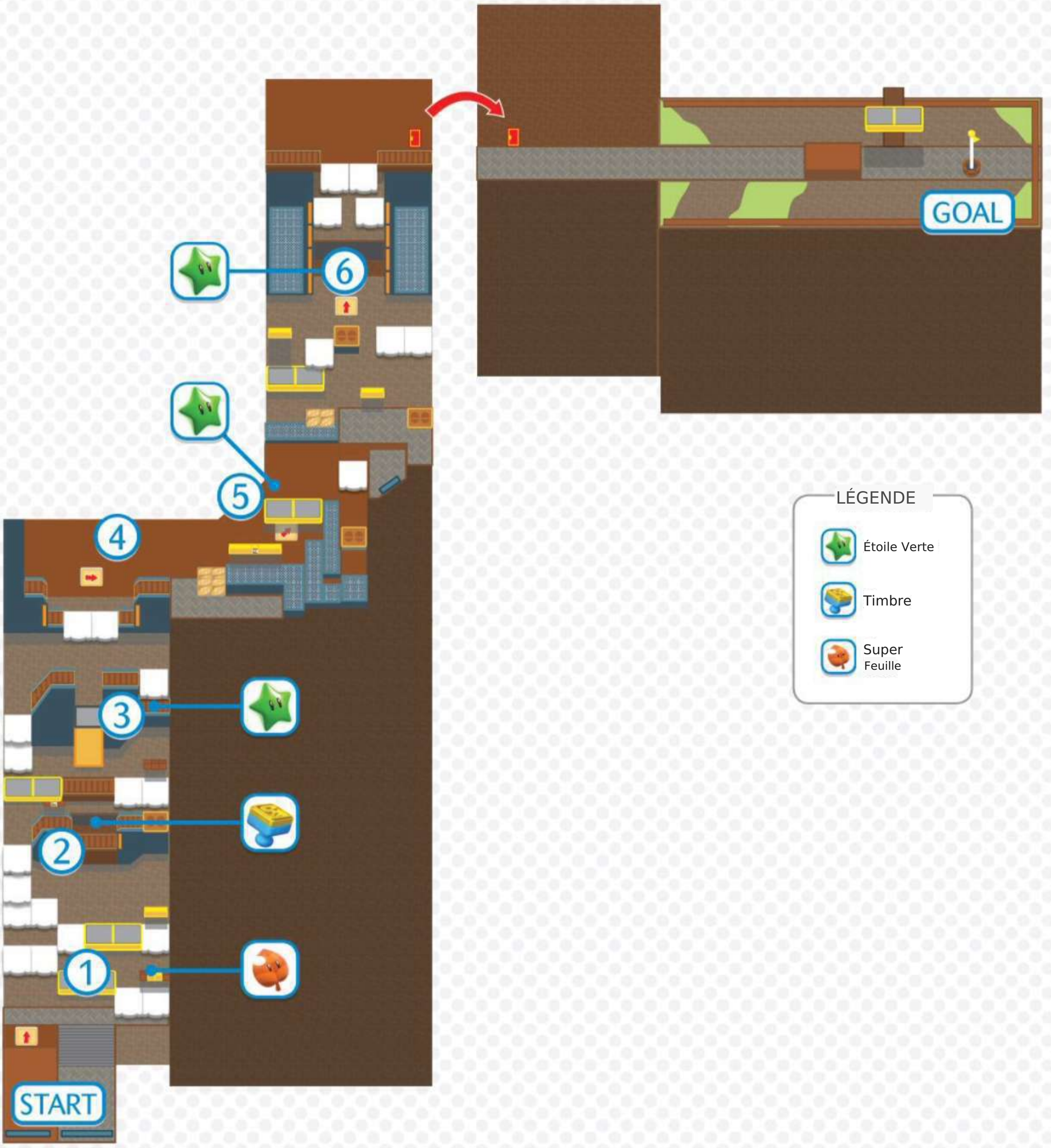
La plateforme qui est destinée à vous aider à atteindre le sommet du Pôle d'Objectif a l'apside de l'emblème qui flotte vers le coin le plus à gauche.

GREEN STAR #2

Sur l'arrière-plan surélevé plateformes à côté du Drapeau de point de contrôle, vous pouvez trouver une Boîte Mystère. Dans cette pièce bonus, vous avez 10 secondes de jeu pour suivre un cercle convoyeur sur le mur pour atteindre le deuxième Étoile Verte.

Annonces MN

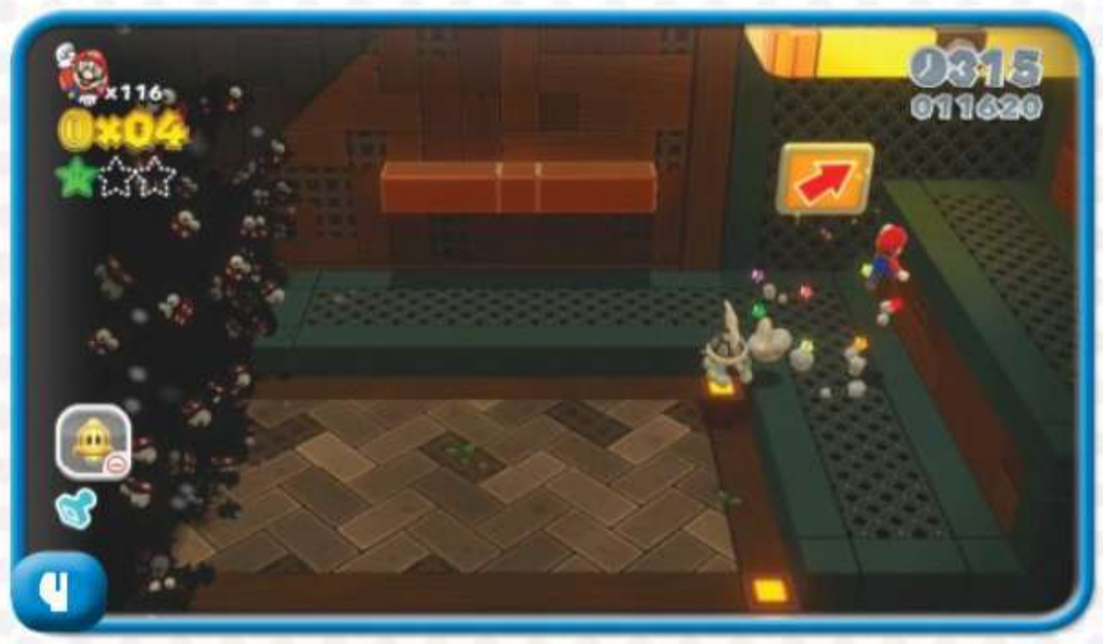
WORLD 6-1:
Fuzzy Time Mine



La limite de temps n'est pas votre principale préoccupation avec ce niveau ; l'inondation imminente de Fuzzies est celle qui compte. Si vous allez traverser cela et tout collecter, vous devez bouger rapidement. Le power-up Chat et Tanooki sont deux choix excellents pour faciliter les sauts difficiles.

STAMP

Le Stamp arrive tout près du début. Vous vous devez attendre qu'un bloc se déplace hors de sa position pour la révéler, en évitant les Parabones voisins.



Les statistiques du niveau défilent vers la droite ici. Restez calme, essayez d'éviter de heurter des ennemis pendant que vous devancez l'inondation de Fuzzies.

GREEN STAR #2

Comme le niveau commence à défiler de nouveau vers le haut, vous allez remarquer une plateforme bascule avec le deuxième vert Une étoile qui plane sur le côté le plus proche des Fuzzies.

VERT N STAR #1 ÉTOILE

Tandis que tar ¢ ou récupérer le/la

s underneath un

ue ls

dq

Use a Biot d

hasthth +

et d

e clou

st étoile.

GREEN STAR #3

r— Y Avec attraper le niveau tôt maintenant aperçu défilant vers le haut, dernier Vert vous pourriez Étoile

derrière un ensemble de plateformes ce que e refermer violemment. Vous avez besoin de utilisez un saut Panneau pour lancer vous-même le/la alcôde de l'étoile, puis utilisez les plateformes pour grimper et vous éloigner des Fuzzies. Manquer le timing, et vous serez traîné(e) hors écran et perdez une vie. Heureusement, la porte de la zone du poteau objectif est vraiment à proximité.

NOTE

Vaincre 6-7 vous donne accès à la Maison mystérieuse de ce monde. Vérifiez le tuyau à côté de 6-7 !

WORLD 6:
Mystery House Throwdown

GREEN STAR #1

On appelle cela le Mystery House Throwdown pour une raison ! Pour atteindre l'Étoile Verte dans cette pièce rapidement, vous pouvez lancer l'une des balles de baseball dessus. Un plan plus risqué consiste à vous lancer dedans, puis à remonter sur la rampe. Cela est bien plus facile avec un pouvoir Tanooki.

GREEN STAR #4

Votre objectif ici est d'enclencher le bloc POW avec une balle de baseball. Cela fera les autres à dégringoler vers la foule de Para-Biddybuds dans l'abîme, les éliminer et provoquer l'Étoile Verte Étoile vers apparaître.

une pendentif rouge hangante

GREEN STAR #2

Sauter une fois à tourner le panneau et étoile s'écarte depuis vous, choisissez ramassez une balle, sautez et lancez-la simultanément à l'endroit où l'Étoile Verte va se trouver. Lorsque vous lancez la balle, assurez-vous de sauter en même temps. Encore une fois, vous pouvez essayer de sauter pour vous-même si vous utilisez un pouvoir Tanooki.

« ÉTOILE VERTE n°5

Cette dernière énigme peut être délicate. Trois Thwomps collision vers le bas et bloc le énorme le mur que vous avez besoin de à lancer balles de baseball dans. Vous peut ramasser les balles de baseball avec le toucher du GamePad l'écran, et lancez-les dans les panneaux Switch, ou vous pouvez toucher les panneaux avec l'écran tactile. Une fois que les trois interrupteurs ! sont allumés, la dernière Étoile Verte apparaît et le niveau se termine.

panneau d'interrupteur sur

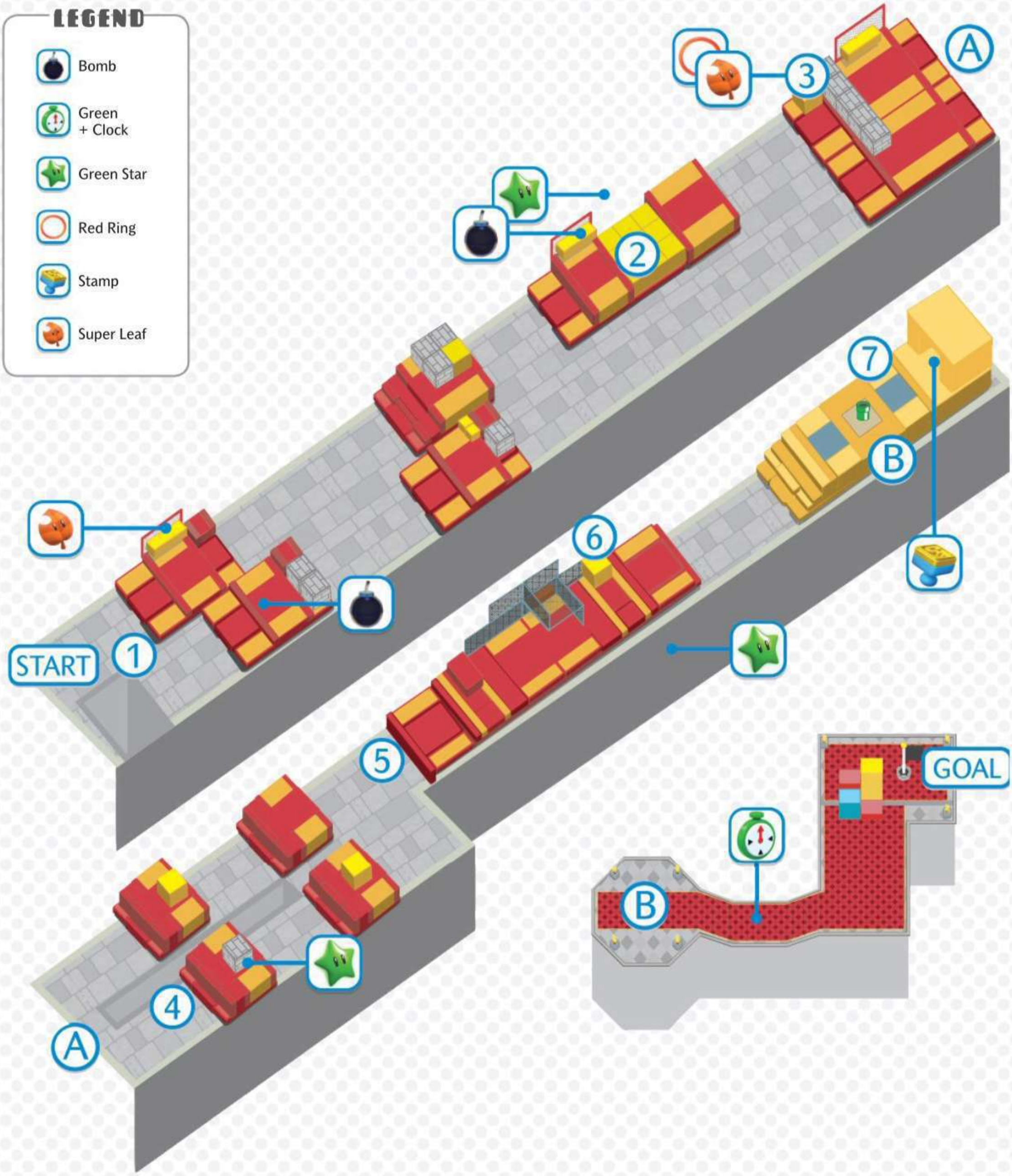
GREEN STAR #3

Pour cette énigme, utilisez le panneau de saut pour vous lancer dans les airs, puis lancez l'une des balles dans le P Switch sur le mur. Il est utile de commencer en faisant face à la commutateur sur le panneau de saut aussi centré que possible.

WORLD 6-CASTLE: Bowser's Bob-omb Brigade

LEGEND

- Bomb
- Green + Clock
- Green Star
- Red Ring
- Stamp
- Super Leaf



C’est une autre attaque de chars par les troupes de Bowser ! Évitez d’être trop agressif ici — vous ne voulez pas tomber sur les Blocksteppers ou le Fire Bro qui gardent les premiers chars

Deux Hammer Bros. et un Bob-omb gardent le prochain char. Si vous avez un pouvoir Tanooki, vous pouvez les éliminer d’un seul coup de queue.

GREEN STAR #1

SY

Les bombes jouent un grand rôle dans la collecte d’objets dans ce niveau. Lancez une bombe depuis le bloc ? près de la première Étoile Verte sur les blocs au sol pour créer des marches. Utilisez-les pour attraper l’étoile.

GREEN STAR #3

Non, c’est difficile de manquer cette Étoile Verte.

Écrasez le Mega ? Block pour créer un pont jusqu’à lui.

Les bombes peuvent détruire de nombreux blocs sur ce char et étendre un petit pont jusqu’à l’Anneau Rouge. Le fait de ramasser le Rouge

Pièces qui apparaîtront vous attribuer une Super Leaf, qui peut servir vous bien pour le le reste du niveau. Prenez une bombe dans la Boîte de Monstres, car vous en aurez besoin dans le prochain groupe de chars !

STAMP

Le Stamp se trouve derrière le tuyau qui mène au combat contre le boss, mais vous devez utiliser une bombe pour faire exploser ouvrir le mur qui est qui la protège. Votre dernière chance d’obtenir une bombe vient du char où vous avez récupéré la troisième Étoile Verte, et vous devez vous dépêcher pour l’atteindre avant que la bombe n’explose dans vos mains.

GREEN STAR #2

Il peut être facile de manquer cette Étoile Verte. Utilisez une bombe du char précédent pour faire sauter le Rock Block afin de libérer l’étoile. Faites attention au Fire Bro dans la zone !

BOSS BATTLE: Boom Boom Returns!

Il faut encore trois de bons coups de talon pour mettre Boom Boom hors de commission, mais il est a appris quelque chose de votre dernière rencontre. Il est beaucoup plus rapide dans son tourbillon attaque et lorsque il saute partout dans la pièce dans son coquille après un coup. Alors qu'il termine son attaque de rebond de coquille, il va momentanément se diviser en deux formes, laissant une autre coquille pour rebondir autour la pièce pendant qu'il utilise un autre tourbillon attaque. Ignorez la coquille et attaquez-le !

Il augmente cela en faisant rebondir deux coquilles dans la pièce pendant qu'il tourne vers vous, mais à ce stade, il faut un coup de plus seulement pour le mettre KO. Avec ce vilain éliminé, la prochaine Sprixie Princess est sauvée !

WORLD 6-B: Fire Bros. Hideout #3

Ce niveau peut être trouvé dès que vous entre dans le Monde 6. Regardez pour l'emblème illustré du sol sur la carte pour découvrir le tuyau qui y mène.

Ce n'est pas seulement les Fire Bros. dans ce repaire ! Deux Hammer Bros. et deux Boomerang Bros. vous tendent une embuscade aux côtés d'un seul Fire Frère. Pire encore, vous n'avez que 100 coups de pendule pour battre l'horloge tous, c'est difficile au début du combat, avec tant d'attaques jetées dans tous les sens, mais il y a une chose que les méchants n'ont pas pris en compte : Ils peuvent toucher chacun les uns les autres. Il est possible qu'ils vont mettre KO chacun les uns les autres avant que que vous puissiez y arriver—si vous esquivez au bon moment. Quelle que soit votre méthode, vider le repaire des Fire Bros. vous vaudra une Étoile Verte.

WORLD 6-C: motley | Bossblob's Big Battle

Battre le château ne signifie pas que vous avez fini le Monde 6. En essayant de partir, une autre fun house descends from above. Il est temps d'affronter Motley Bossblob si vous voulez atteindre le Monde 7.

Le bloc ? trouvé près des escaliers menant à la gondole fournit une Cerise Double. Vous voudrez cet objet pour le prochain combat contre le boss.

BOSS BATTLE: Motley Bossblob

Motley Bossblob n'a pas l'air si redoutable.

Très bien, alors. Allons-y !

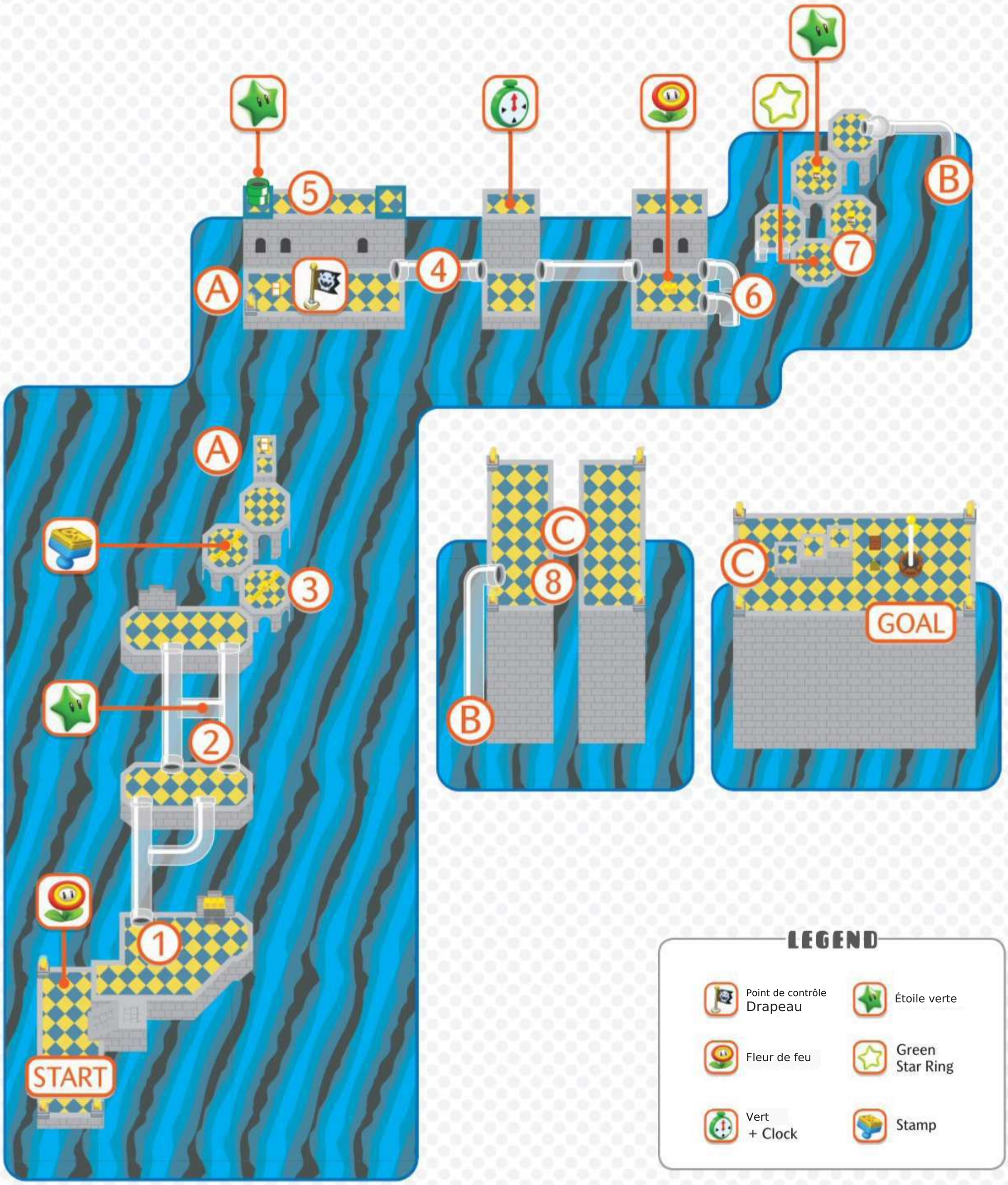
La première chose que Motley Bossblob fait, c'est de sauter en l'air pour vous écraser. Après quelques petits sauts, il fait un saut gigantesque Vous ne voulez pas être en dessous de lui pendant l'un de ses sauts. Gardez toujours la course pendant ces phases de saut, surtout après qu'il ait pris quelques coups. Il est si rapide qu'il sera presque sur vous. Lors du dernier saut, les blobs qui composent sa forme se dispersent, et il libère une Double Cerise à récupérer.

Lorsque les blobs argentés sont dispersés, vous pouvez les écraser en les poursuivant le clown lui-même. Si vous ne pouvez pas atteindre Motley à temps, Bossblob retrouvera sa forme géante et essaiera de vous écraser à nouveau. Plus de blobs vous écrasez, plus il devient petit à chaque transformation jusqu'à ce que vous réussissiez à le toucher. Frapper Motley Bossblob le fait invoquer une nouvelle série de blobs, et il reprend ses attaques de saut à un rythme bien plus rapide.

Après trois coups, Motley Bossblob est vaincu. Vous avez gagné une Étoile Verte et l'accès au Monde 7 pour vos efforts !

WORLD CASTLE

WORLD CASTLE-1: Fort Fire Bros.



LEGEND

- Point de contrôle Drapeau
- Étoile verte
- Fleur de feu
- Green Star Ring
- Vert + Clock
- Stamp

Les Fire Bros. lanceront leurs boules de feu dans les Tuyaux Clairs dans l'espoir de vous toucher pendant que vous voyagez à travers eux. Vous lancez vos propres boules de feu dans les tuyaux pour les contrer. Il est plus rapide de traverser simplement la lave en courant au-dessus des tuyaux.

GREEN STAR #1

GN

|) La première Verte

l'Étoile est à l'intérieur d'un

En forme de H Clairs

Tuyau. Faites attention

au Fire Bro sur le

autre côté de la lave bleue

fosse, il essaiera de vous empêcherd'améliorer vous

de collecter l'étoile.

STAMP

You

finalement

tomber sur un

ensemble de Barres de feu

en tournant autour ?

Blocs. L'un d'eux

est près d'un Goomba

Tour avec un Fire

Bro sur le dessus. Écrase ce bloc ? pour en créer un tour qui te propulse jusqu'à l'Stamp.

La tour de blocs ? te donne un accès facile au Fire Bro au sommet de la Tour Goomba. Vous devez le vaincre pour faire apparaître la Warp Box menant à la zone suivante.

1

J

Juste au-dessus du

Le drapeau de point de contrôle est un

série de sauts bridgés

par Clear Pipes, avec

Des Thwomps qui protègent

eux. Vous pouvez utiliser

les Thwomps ou

? un

paire d'invisibles

Blocs pour grimper le

mur. Une fois en haut,

tendez à gauche pour

trouver un tuyau. Il y a

également une horloge sur le dessus

d'une autre section de

mur à proximité, alors saisissez-le.

GREEN STAR #2

| Non

Le bonus

salle au-delà

le tuyau peut être

dur à comprendre

la première fois. Appuyez sur P

Passez à provoquer une balle pour

tomber sur la piste, puis

sauter pour manipuler le

Panneaux rouge-bleu et aider à guider la balle vers l'objectif. Le deuxième Étoile Verte est votre récompense.

Vous pourriez simplement plonger

dans les Tuyaux Clairs,

mais il existe des solutions plus sûres

pour gérer le

Fire Bro qui protège

eux. L'un est de sauter

par-dessus la lave depuis le

au sommet du mur, en utilisant

saut le long ou un

Power-Up Tanooki pour

combler l'écart. L'autre consiste à synchroniser le lancer de vos propres boules de feu dans les tuyaux pour surprendre le Fire Bro

GREEN STAR #3

{ Pi

Le vert

Étoileanneau

place le vert

Pièces autour des plates-formes

gardé par le Block -

marcheurs. Vous pouvez

les évacuer rapidement

en déclenchant le Rouge

Blocs POW à côté de

eux.

Deux tours de Goomba,

avec un Fire Bro

sautant entre

eux représentent le

dernier obstacle majeur

entre vous et

atteindre l'objectif

Zone de poteau. Avoir un

Power-Up Tanooki ou

Fleur de feu pratique est

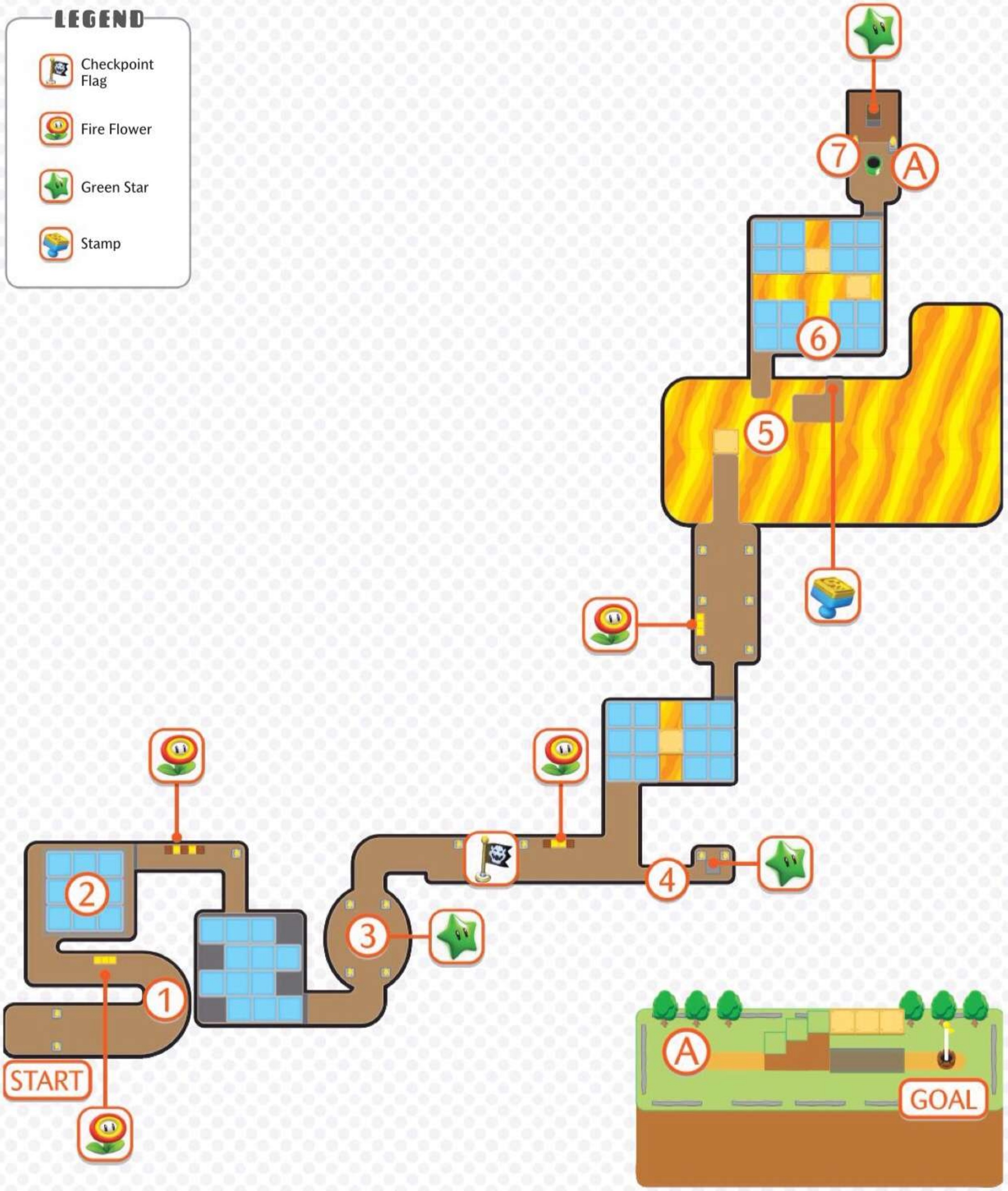
une aide énorme, sinon vous devrez réduire) les Tours Goomba avec des sauts jusqu'à ce que vous puissiez atteindre le Fire Bro en toute sécurité.

SUPER MARIO 3D WORLD

WORLD CASTLE-2: Switchblack Ruins

LEGEND

- Checkpoint Flag
- Fire Flower
- Green Star
- Stamp



Ce niveau commence par

principalement sombre, à l'exception de

la lumière émise

par votre personnage,

et des lumières faibles de

? Blocs et torches.

Avoir des Fleurs de Feu est

recommandé; ils

vous permet de combattre des ennemis

à partir de plus loin

tout en éclairant les torches trouvées dans la grotte

Éclairer ces

Panneaux d'interrupteurs

illumine le

partie de départ de

la grotte et ouvre

un passage vers le suivant.

Vous rencontrerez

des pièces similaires

tout au long de ce niveau.

GREEN STAR #1

Éclairage

en haut des quatre

torches dans

cette pièce révèle

la première Étoile Verte.

Attention à le/la

Spinies dans la zone !

GREEN STAR #2

S

Pas loin

depuis e/la

Points de contrôle

Drapeau, vous trouvez

? Blocs, avec un autre

puzzle du panneau d'interrupteur

pièce au loin.

Au lieu de cela, continuez vers

la droite à partir du ?

Blocs pour trouver un caché

passage menant au

deuxième Étoile Verte.

COLLE

La grande fosse de lave que vous traversez par des chemins étroits

et une plate-forme mobile cache le Tampon. Au lieu de cela

de continuer

vers l'avant, sautez

hors de la plate-forme mobile

à droite une fois que cela

atteint sa destination finale

nation. Le Tampon est

très à proximité.

Cela peut être une pièce difficile avec un panneau d'interrupteur. Une plateforme centrale en mouvement est garni d'un Plant Piranha de feu dont les attaques peuvent être obscurcies par la lueur de la lave, et les plateformes dans les coins de la pièce ont des Spiniens protégeant les panneaux.

GREEN STAR #3

Pas de pièce Le tuyau après la

sortie du dernier Switch

Le puzzle de panneau cache

un secret. Vous pouvez révéler un

bloc invisible sur le mur

derrière ce, et l'utiliserà

portée le/la final Vert Étoile.

% oY J

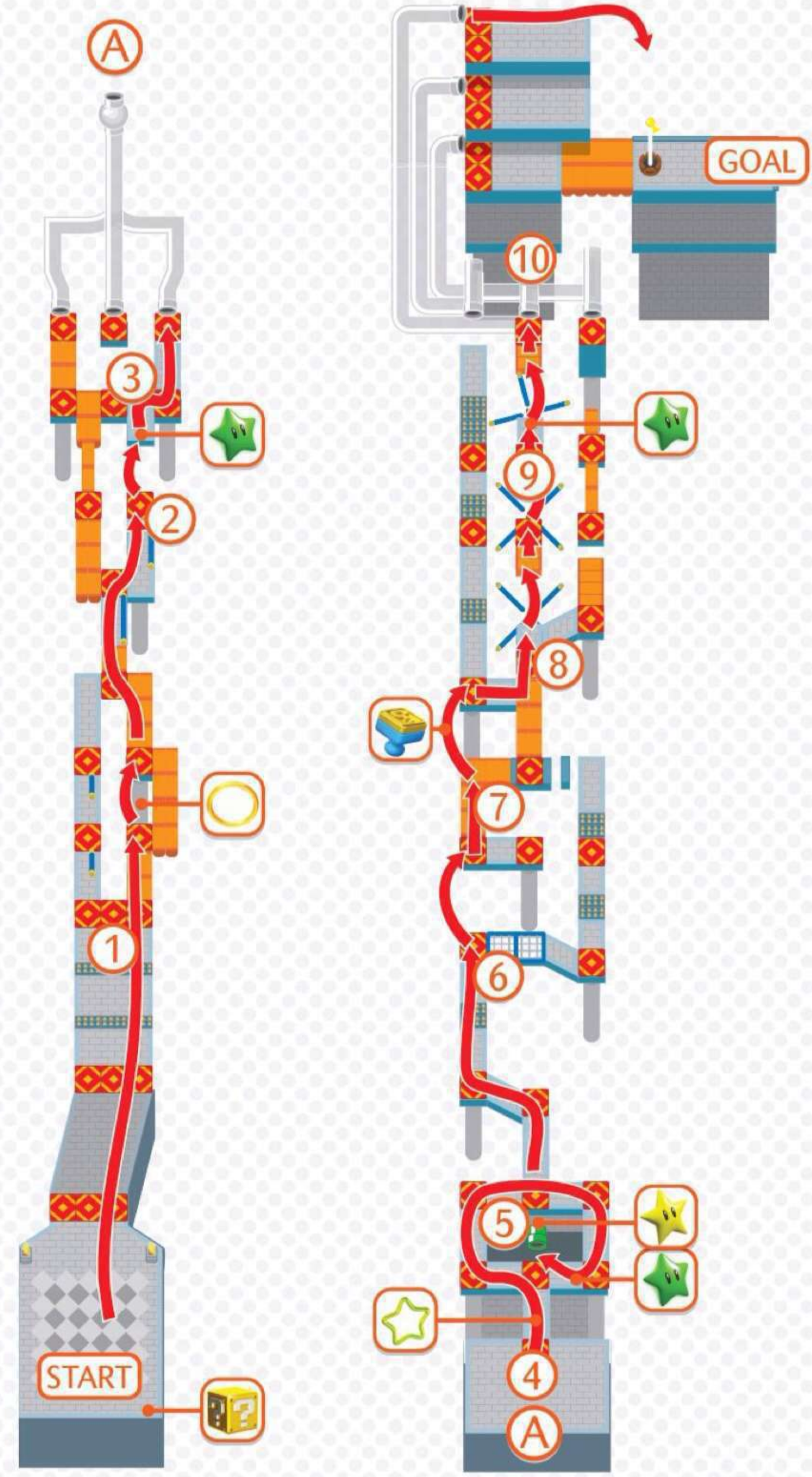
NOTE

Vaincre ce niveau ouvre un chemin vers le 7-4.

Aussi, une petite surface de terrain à côté de

7-4 révèle un tuyau menant au 7-C.

WORLD CASTLE-3: Red-Hot Run



L'image d'ouverture de ce niveau devrait donner tu une idée de ce que tu es pour. Tu as pour éclaircir un dangereux et souvent panneau Dash étroit- tracé en montée à l'intérieur 100 ticks du horloge. Pire encore ?

Pas de drapeau de point de contrôle. Si vous voulez chaque objet de collection, vous le faites soit en une seule course, soit vous revenez sans cesse dans ce niveau pour ramasser ce que vous avez manqué. Tous les objets à collectionner ici exigent une course ou un saut contrôlés avec précision, bien plus que n'importe quel autre niveau qui l'a précédé et sans doute beaucoup de ceux qui suivent.

DE

NOTE

~ Il y a une boîte cachée près du début du niveau, ce qui peut vous aider à gagner une vie supplémentaire au cours de la traversée blitz des passerelles étroites.

-

Les panneaux d'accélération vous font aller extrêmement vite, et les chemins menant à chaque objet à collecter sont difficiles à suivre et remplis de dangers. Rappelez-vous, même en accélérant grâce à un panneau, vous pouvez effectuer des virages serrés à 90 degrés, mais pas inverser soudainement la direction. C'est la clé pour réussir ce défi. Cette partie de la solution est écrite du point de vue de quelqu'un qui essaie d'obtenir tous les objets en un seul passage. Chaque mention d'objet expliquera la configuration menant à chaque objet,

GREEN STAR #1

\ \

Le chemin se divise ensuite en vous permet de les éliminer très rapidement. Vous pouvez prendre l'une ou l'autre route, mais celle de droite contient un Anneau d'or pour ceux qui essaient d'atteindre le score maximal.

Les chemins se rejoignent très brièvement avant de se séparer encore une fois. Vous voulez prendre la bonne route pour atteindre l'Étoile Verte. Le danger vient de deux rouleaux pointus ainsi que qu'une chute juste avant l'étoile, qui rend l'approche difficile. Coup bref minuté avec soin sauts devraient vous prendre au-dessus des obstacles en toute sécurité grâce à la vitesse des Panneaux Dash.

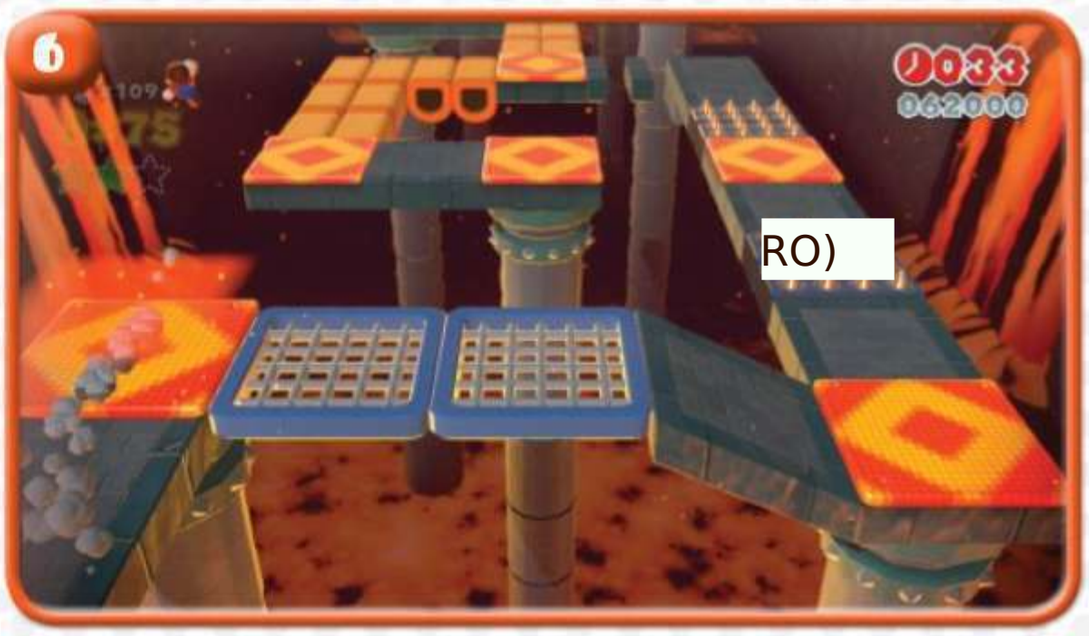
Les trois Clear Les tuyaux ici mènent tous à la même sortie. Le la canalisation centrale fait contenir des pièces, mais il est aussi le le plus difficile à atteindre. Comme arule, à moins que vous ne soyez certain que vous pouvez faire le saut, il vaut mieux ignorez-le et alignez-vous sur l'un des tuyaux de chaque côté.

GREEN STAR #2

\ Pi rencontre Vous le \\

Vert Étoile Anneau juste après le Clair Tuyaux. Les pièces vertes apparaissent sur la section carrée de le parcours, entourant ‘ce qui semble être un trou sans fond. Longtemps tant que vous restez centré sur la piste, vous devriez pouvoir récupérer tous les Pièces vertes dans un seul passage.

La fosse au centre de la section des pièces vertes est en fait sûre pour y tomber car elle contient un tuyau menant d'une passage secret à une salle. À l'intérieur de cette salle est rempli de Goombas et deux Super Étoile, qui peut aider à regagner quelques vies que vous avez probablement perdu en traversant ce niveau. Vous Vous pouvez aussi entrer dans cet endroit sans la Super Étoile et essayer tappant sur tout le Goombas pour même plus de vies supplémentaires.



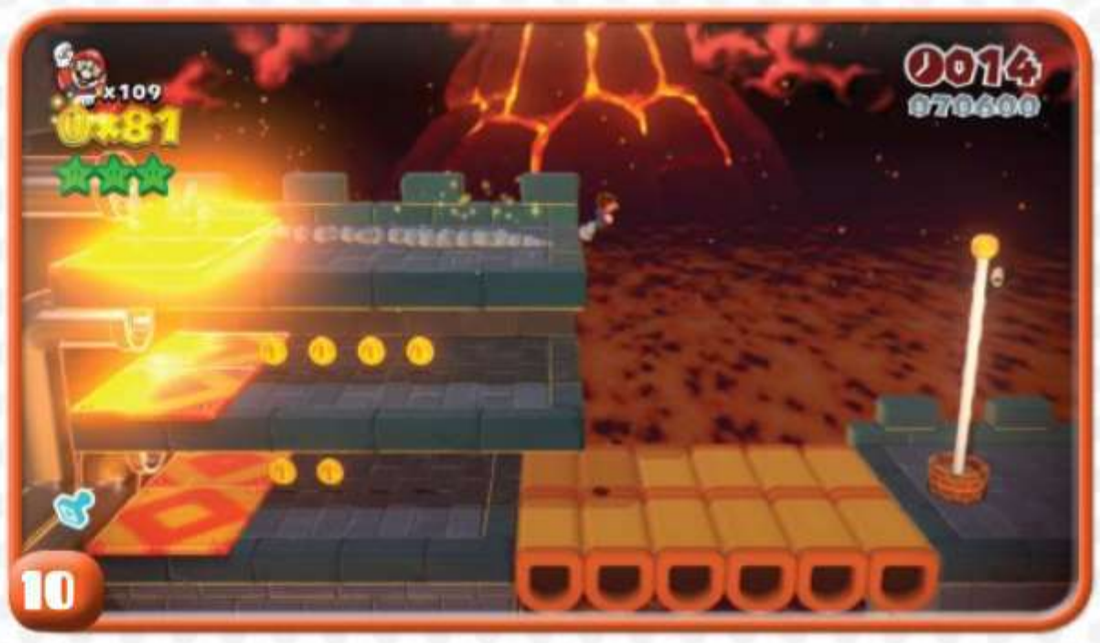
RO)

Il est utile de chercher des raccourcis en progressant dans ce niveau. Figura ici, Mario aurait pu prendre la route plus longue et plus difficile à droite, mais un saut assisté par les panneaux Dash sur le côté gauche évite tout ce souci et l'aligne pour le Stamp.

Red-Hot Run

STAMP

Si vous avez suivi l'itinéraire décrit plus tôt, vous êtes maintenant sur un chemin fait de blocs donut, parfaitement aligné pour sauter un autre vide et obtenir le Sceau.



Rassembler la dernière Étoile Verte vous met en ligne pour atteindre un Tuyau Clair qui offre la meilleure chance d'atteindre le sommet de la Barre d'Objectif.

GREEN STAR #3

En saisissant la troisième Étoile Verte après la collecte du Sceau nécessite un virage à droite immédiat lors de l'atterrissage de ce saut, puis un autre virage aigu pour rester sur le chemin central.

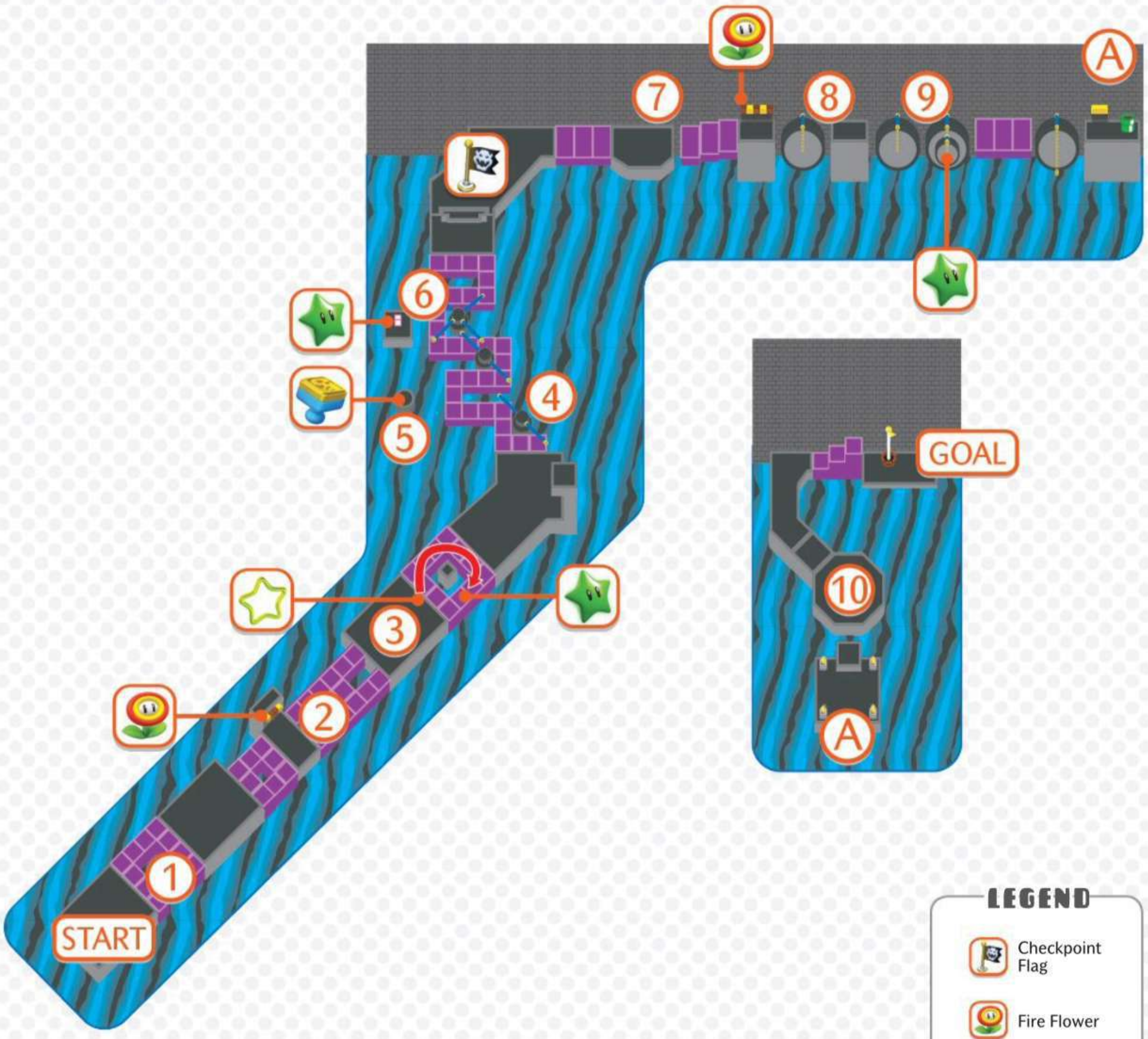
Vous devez maintenant courir et sauter au-delà des écarts sur la piste et des rouleaux chargés qui pivotent, et réagir aux dommages potentiels par de petites corrections et des sauts bien synchronisés.

STAMP

World 7 Sprixie House

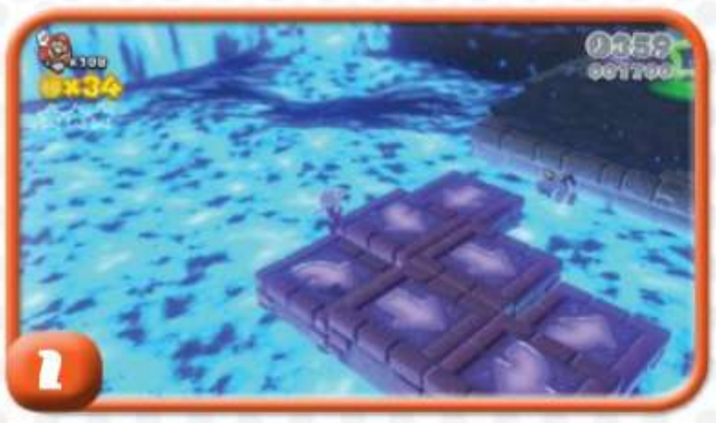
Cette Maison Sprixie apparaît après avoir battu le 7-3.

WORLD CASTLE-4: Boiling Blue Bully Belt



Boiling Blue Bully Bell

Remarquez les plateformes en flèche émergeant de la lave bleue, et qui retombent dedans peu après. Ces ponts temporaires sont votre seul moyen de franchir les gorges de lave tout au long de ce niveau



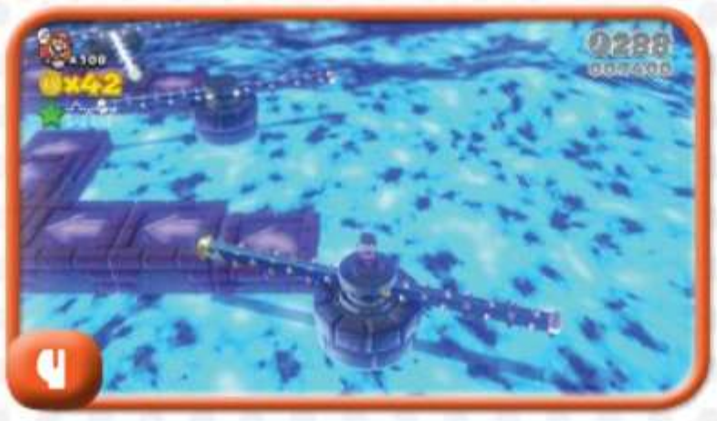
Ignorez les Parabones en traversant cette faille de lave, ils ne constituent qu'une distraction potentiellement coûteuse.

GREEN STAR #1

> Étoile L’Anneau Vert a

ses pièces sur la lave, que vous pouvez atteindre en utilisant les plateformes en flèche.

Plateformes en flèche, lave et rouleaux à pointes forment une combinaison très dangereuse. Rappelez-vous que vous pouvez vous tenir en sécurité sur la partie centrale des rouleaux à pointes pendant que vous planifiez votre



prochaine étape à travers cette section.

STAMP

Le Sceau peut être trouvé juste sur le côté

du chemin principal formé par les plateformes en flèche.

GREEN STAR #2

Comme avec le Sceau, la Boîte Mystère

qui mène à la salle bonus de la deuxième Étoile Verte peut être trouvée en chemin. Dans la salle bonus, vous devez vaincre un Bully en moins de 10 secondes de jeu pour collecter l'Étoile Verte.

Au-delà du Drapeau de Point de Contrôle, les choses deviennent un peu plus faciles. Les plateformes en flèche s’étendent désormais depuis les murs voisins pour aider

toi traverser la lave trous, De plus, là roulent plateformes protégés par des rouleaux à pointes, un danger

combinaison qui peut entraîner un bain de lave bleue

GREEN STAR #3

La dernière Étoile Verte est à côté de l’un des

les plateformes roulantes, à portée facile. Faites attention aux rouleaux à pointes ici !

Le dernier défi avant le Pôle d’Objectif est d’abattre trois Bullys. Les vaincre fait surgir un pont au-dessus de la lave et déclenche un ensemble de plateformes en flèche que vous pouvez utiliser pour atteindre le sommet du Pôle d’Objectif.

NOTE

Vaincre le 7-4 ouvre le 7-A et le 7-B sur la carte du monde.

MONDE

CASTLE-A:

Brolder

Blockade Is Back

Boss Brolder apporte de nouveaux amis à ceci rematch, le toujours plus Splorch dangereux. Ces magma vivants des boules roulent vers vous, laissant une traînée de lave comme dangereux à toucher que n'importe quel ennemi. Splorches peuvent faire des attaques Boss Brolder un plus grand défi. Ils sont également invulnérables à vos attaques, et sont seuls stoppés si vous leur faites rouler revenir dans la lave, ou s'ils sont écrasés par Boss Brolder. Toujours surveiller où vous êtes aller pour ne pas les heurter ni leurs traînées de lave. Si vous avez le Power-Up Boomerang, vous pouvez facilement repousser les Splorches dans la lave.

Vous devez toujours affronter Boss Brolder de la même manière qu'avant — en lançant ses plus petits cousins sur lui — mais il est beaucoup plus rapide maintenant. Son attaque tournante qui projette de la lave dans toute l'arène dure plus longtemps et envoie davantage de projectiles, vous devez donc être au sommet de votre jeu pour l'esquiver avec succès. Une Étoile Verte est la récompense pour avoir gagné ce nouveau duel.

MONDE

CASTLE-B:

Prince Bully

Blockade Is Back

Prince Bully est plus rapide et plus agressif cette fois-ci, mais par rapport à Boss Brolder amélioré, il est moins intimidant, il est maintenant a la capacité de lancer trois boules de feu qui vous ciblent, mais si vous êtes rapide, vous pouvez le pousser dans l'un des tuyaux dégagés avant qu'il ait la chance de faire quoi que ce soit. Comme avant, trois bottages après qu'il ait été comp ressed par le Les Tuyaux Clairs suffisent à faire tomber Prince Bully de son jeté et gagner une Étoile Verte.

FOIRE MONDIALE

CASTLE-C:

S. Hideout #4

Sept frères du Feu vous attaquent dès le début du combat, et vous disposez de 100 balayages pour les affronter. N'oubliez pas qu'ils peuvent se toucher avec leurs boules de feu, mais il est utile d'être équipé d'objets comme la Fleur de Feu ou le Power-Up Tanooki. Gagner ce combat vous offre une autre Étoile Verte.

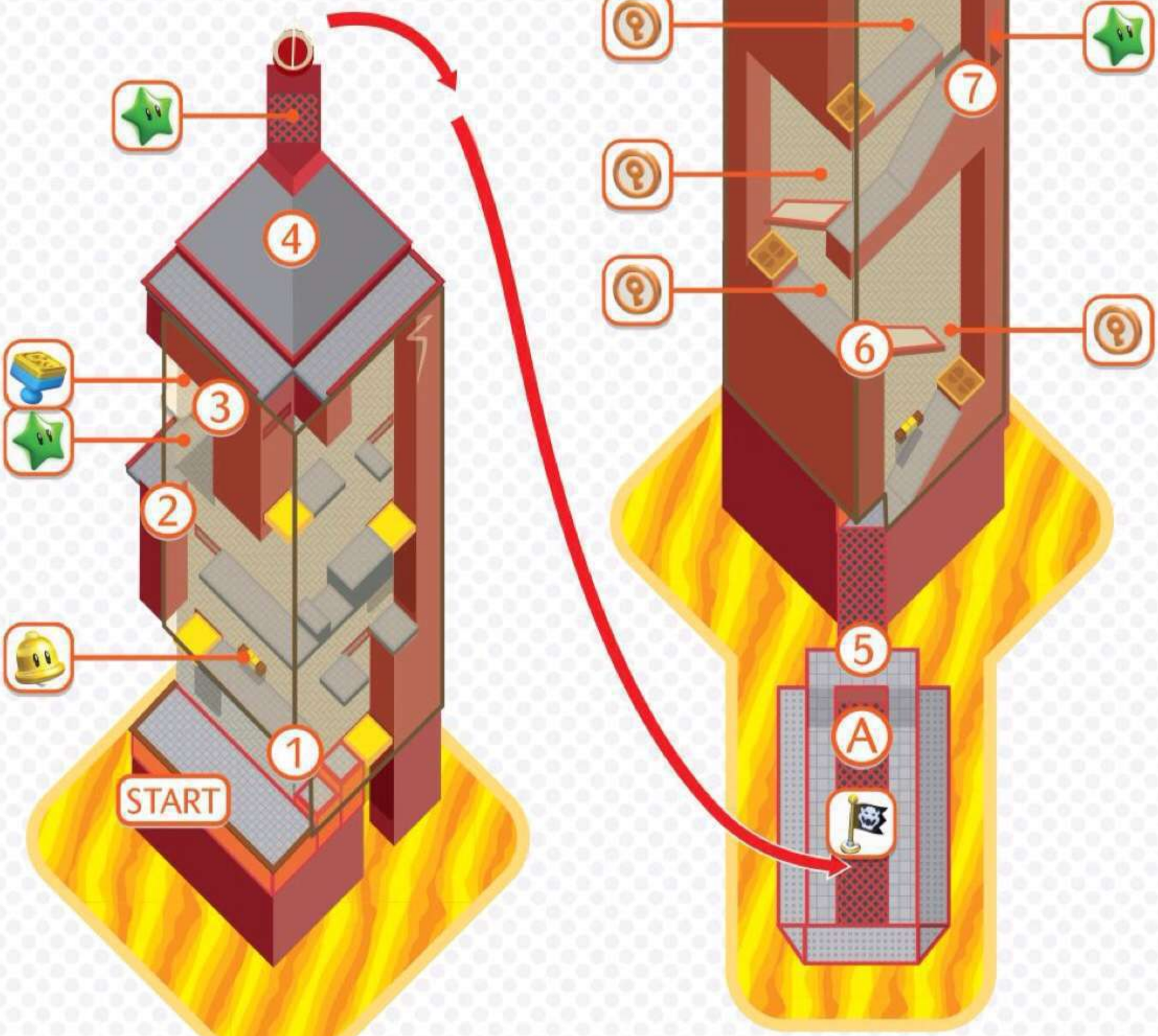
WORLD CASTLE-5: Trick Trap Towers

REMARQUE

Vaincre ce niveau débloira le 7-6 et révélera un tuyau sur la carte du monde menant à un niveau Captain Toad.

LÉGENDE

= Point de contrôle
) Drapeau
® Étoile verte
® Pièce clé
Tampon
Super cloche



Ce niveau vous met en scène en grimpant et autour d'une paire de hautes tours. Dès le début vous pouvez obtenir un chat Power-Up dans ce niveau, ce qui peut faire penser beaucoup plus facile,

GREEN STAR #1

Vv

Pas loin de où vous peut obtenir le Cat Power-Up, un Lift se lève jusqu'au prochain étage de la tour. À à gauche de l'ascenseur il y a un mur menant à un rebord secret qui cache la première Étoile Verte.

STAMP

L'Étiquette est sur un nuage plateforme qui hésite juste au-dessus de la première Étoile Verte Étoile. Le Power-Up chat est nécessaire pour y accéder.

GREEN STAR #2

Le toit de la tour est gardé par trois Magikoopas. Les battre provoque le deuxième Étoile Verte pour apparaître. Si vous avez encore le Power-Up Chat à ce niveau point, essayez de vous accrocher à cela pour la partie ultérieure de le niveau. Après ce combat, emportez la gondole vers la tour suivante.

Après le point de contrôle Drapeau, vous arrivez à travers un Warp verrouillé Boîte. Vous devez grimper la prochaine tour vers récupérer toutes les Clés Pièces avant que vous puissiez sortir du niveau.

Les Pièces Clés sont pas vraiment cachées, donc l'ascension n'est pas à propos de la chasse aux objets bien cachés. Vous trouvez les cinq Clés Pièces en montant la tour au-delà des ennemis qui essaient de ralentir votre progrès.

GREEN STAR #3

3

Juste après la troisième Clef Pièce et ensuite vers le quatrième, vous voyez un ensemble de briques fragiles blocs à la base du mur de la tour. Défaite l'ennemi à proximité, puis brisez les blocs pour trouver un passage caché avec l'Étoile Verte.

Dès que vous collectez le cinquième Key Coin, un poison un brouillard commence à inonder la tour à partir du toit. Vous devez renvoyer en courant vers le bas tour et atteindre le Warp Box déverrouillée. Si le brouillard toxique touche vous, cela vous coûtera un life.The Warp Box vous emmène vers l'objectif zone du mât, donc c'est la dernière ligne droite !

MONDE CHATEAU:

Captain Toad Gets Thwomped

GREEN STAR #1 AND #2

Depuis votre point de départ, avancez vers le Thwomp, et glissez dans l'alcôve derrière lui pour collecter la première Étoile Verte. Les bandes transporteuses aller assez vite pour que le Capitaine Toad, en sprint complet, ne peut presque que garder sa place. Pour atteindre la deuxième Étoile Verte, vous devrez faire le tour de tout le niveau, en évitant les Bill Blasters tirés par Bill Blasters, pour atteindre finalement un passage qui était à droite de l'endroit où le niveau a commencé.

À l'intérieur de cette zone se trouve un Thwomp que vous pouvez utiliser pour monter vers la prochaine section du niveau, qui est aussi là où se trouve le seconde Étoile Verte est située. Utilisez un Thwomp pour atteindre la prochaine partie de la tour.

GREEN STAR #3

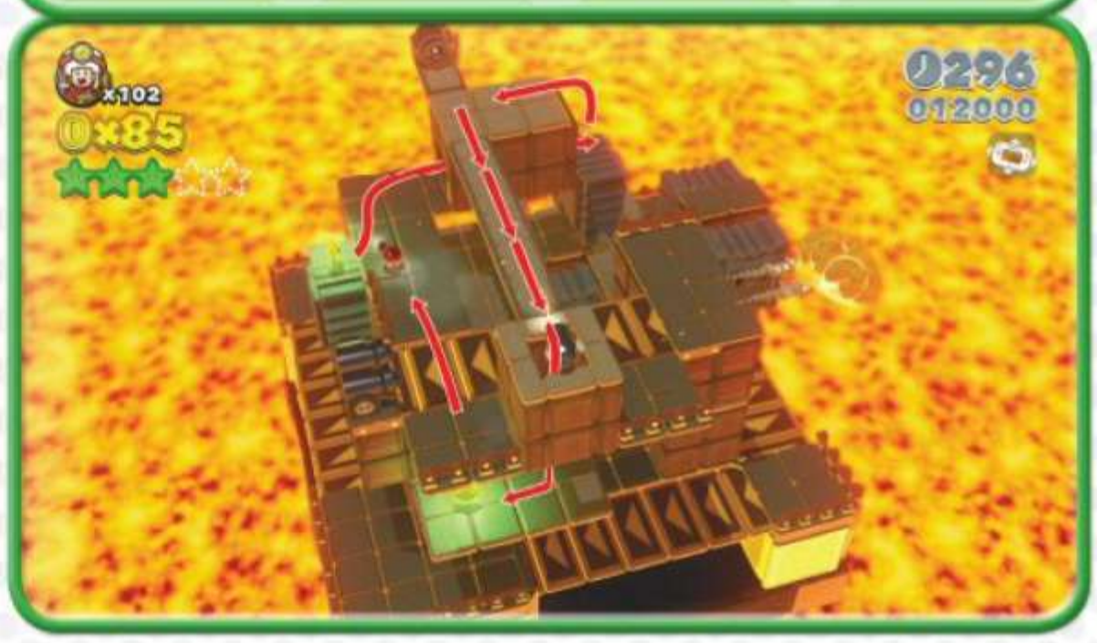
Après que le Thwomp t'ait amené sur ce étage, Aucun, deux you cannons doivent courir en tirant à travers Bullet une ceinture de convoyeurs Bills sur vous. temps que votre a court pour éviter de se faire toucher, puis tourne rapidement à gauche pour atteigne la troisième Étoile Verte.

GREEN STAR #4 AND #5

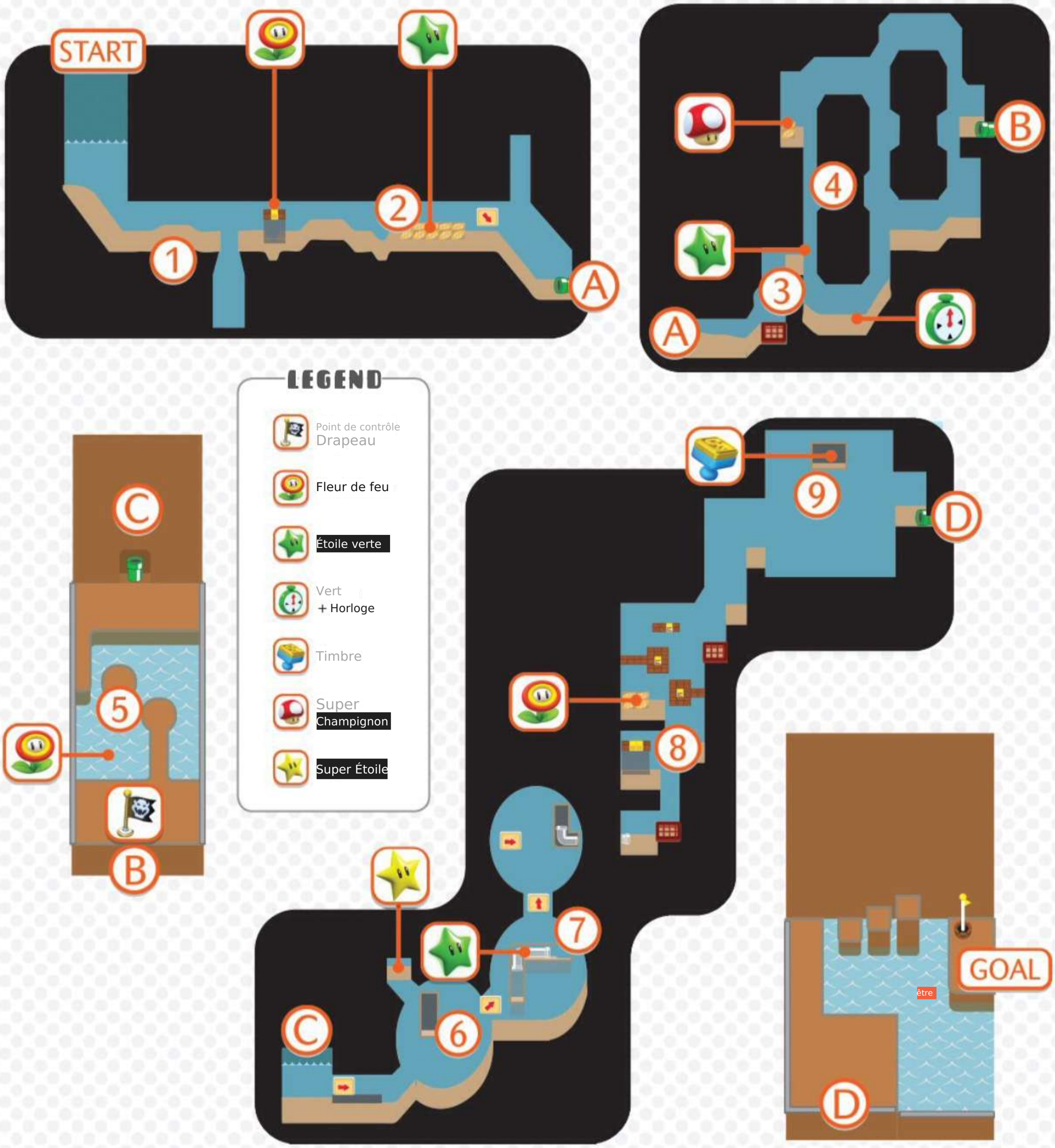
Pas de GN

Maintenant, pour le Thwomp portant la quatrième Étoile pour se lever afin que tu le collectes. Ensuite, allez dans le tunnel à proximité et accédez au Thwomp qui émerge vers le étage le plus élevé du niveau. Montez et attendez que la canon Bullet Bill tire un coup, puis suivez l'ennemi jusqu'à ce que vous tombiez dans un petit espace dans le sol. Vous vous retrouvez juste à côté de la cinquième Étoile Verte.

Tout de l'autre côté la bande transporteuse ceinture attendre Vertes



WORLD CASTLE-6: Rammerhead Reef



Rammerhead Reef

Évitez les Rammerheads autant que possible et faites attention à leurs trajectoires de nage ondulantes.

Utilisez les alcôves sur les murs pour échapper aux Rammerheads qui tourbillonnent dans ces zones lorsque c'est nécessaire.

GREEN STAR #1

Une rangée de caisses en bois sur le sol peut être détruit pour révéler la première Étoile Verte.

GREEN STAR #2

La section suivante du niveau vous fait nager dans des passages étroits pendant que les Rammerheads les traversent. Cependant, ces Rammerheads traînent des bulles contenant des objets utiles derrière eux, et l'une d'entre elles est la deuxième Étoile Verte.

GREEN STAR #3

Pour atteindre en toute sécurité la troisième Étoile Verte, vous devez détruire les boules à pointes à l'intérieur du tube transparent. Vous pouvez utiliser une Fleur de Feu ou attraper une Super Étoile à proximité pour détruire les boules à pointes.

Les Bloopers peuvent rendre cette section difficile. Heureusement, vous pouvez trouver une Fleur de Feu si besoin, et les Blocs POW rouges dans la zone sont utiles pour vaincre les Bloopers.

Les Rammerheads peuvent nager plus vite que vous, et dans les passages étroits cela peut être un problème. Si on dirait qu'ils vont vous attraper, dirigez-vous vers l'endroit sûr le plus proche que vous voyez et attendez qu'ils passent.

STAMP

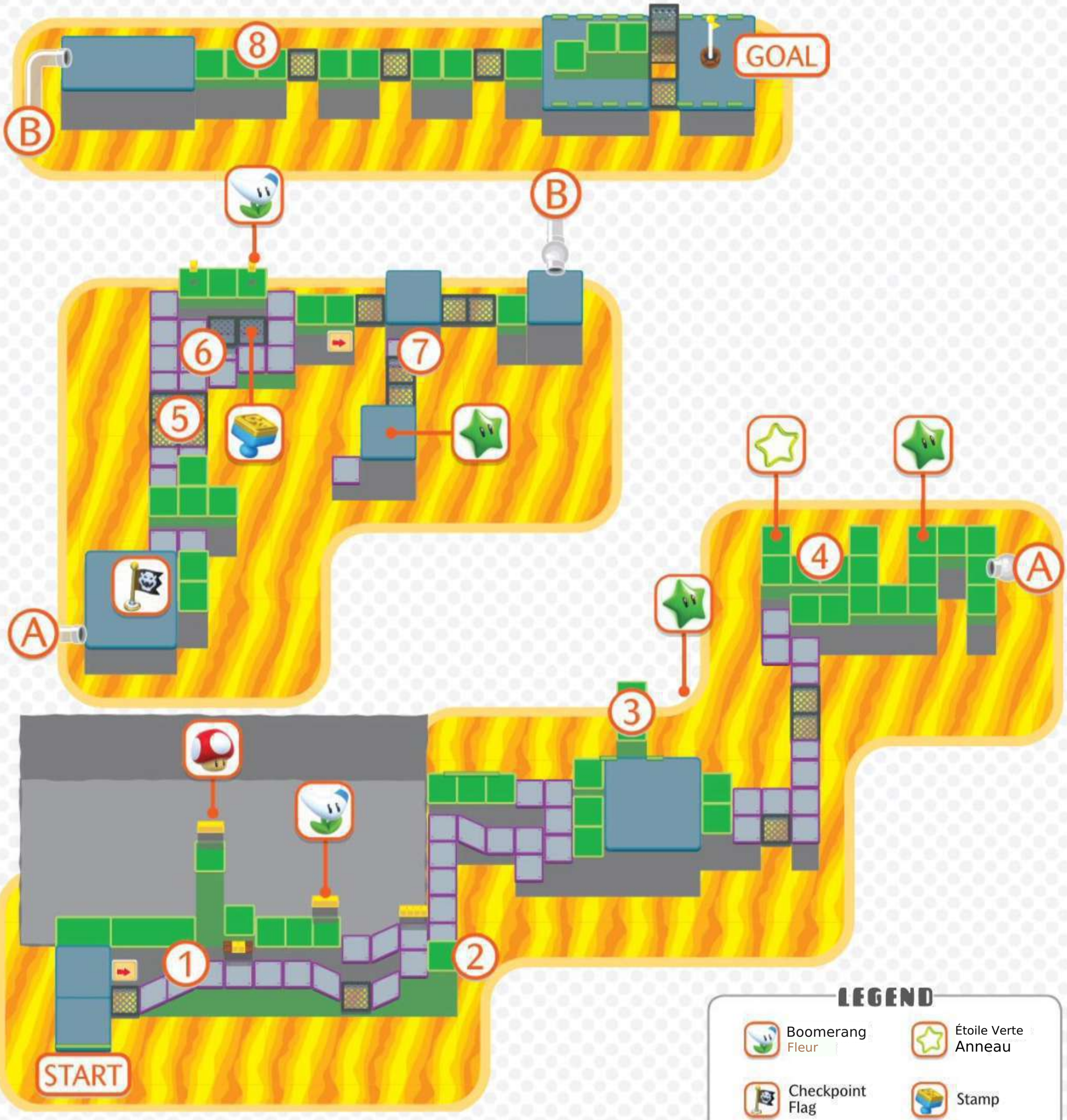
Le Tampon peut être trouvé en nageant plus haut dans cette pièce remplie de Rammerheads. Vous devrez nager rapidement pour éviter ceux qui arrivent par en dessous et par un ennemi. Le rea

atteignez l'alcôve du Tampon avant d'être touché, la sortie vers la zone du mât d'arrivée est très proche !

La piscine après le drapeau de point de contrôle est infestée de Madpoles. Vous pouvez utiliser la carapace du Koopa Troopa pour les éliminer rapidement. De plus, les taches lumineuses au sol peuvent être écrasées pour obtenir des pièces et des objets supplémentaires.

MONDE simmesing

CASTLE-7: Lava Lake



LEGEND

- Boomerang Fleur
- Étoile Verte Anneau
- Checkpoint Flag
- Stamp
- Green Star
- Super Champignon

Le lac de lave de ce niveau monte et descend régulièrement, engloutissant de vastes portions du terrain. Toucher équivaut à perdre une vie immédiatement. Si vous vous tenez sur un sol qui irradie encore par endroits, vous ne voulez pas être là

lorsque la lave remonte.

» ou vous pouvez obtenir un

Boomerang Flower Blocks,

et car c'est un, un | outil | pour ce niveau. Faites tomber ces Parabones ennuyeux dans la lave avec

un bon boomerar8 lancer.

Faites attention aux geysers de lave, même après que le lac lui-même se soit affaibli. Ceux-ci proviennent généralement de grilles faciles à repérer sur le sol

ESTAMPILLE

L'Emblème se trouve sous une grille dans une section qui sera clairement

être englouti par le lac de lave. Dès que c'est sûr, foncez, saisissez le

Stamp, et obtenez .

GREEN STAR #1

La plate-forme à côté de la première Verte

Létoile est attaquée par des Splorches, et vous devez soit les éviter, soit les pousser dans la lave avec des boomerangs. L'étoile elle-même peut aussi être récupérée en toute sécurité avec des boomerangs. Peach est aussi un bon choix, grâce à son pouvoir de flottement.

GREEN STAR #2

Passer le Splorch à côté du

Anneau de l'Étoile Verte puis récupérer les Pièces Vertes qui apparaissent peut être très difficile sans le pouvoir Boomerang. Il vaut mieux garder ce pouvoir

à portée !

GREEN STAR #3

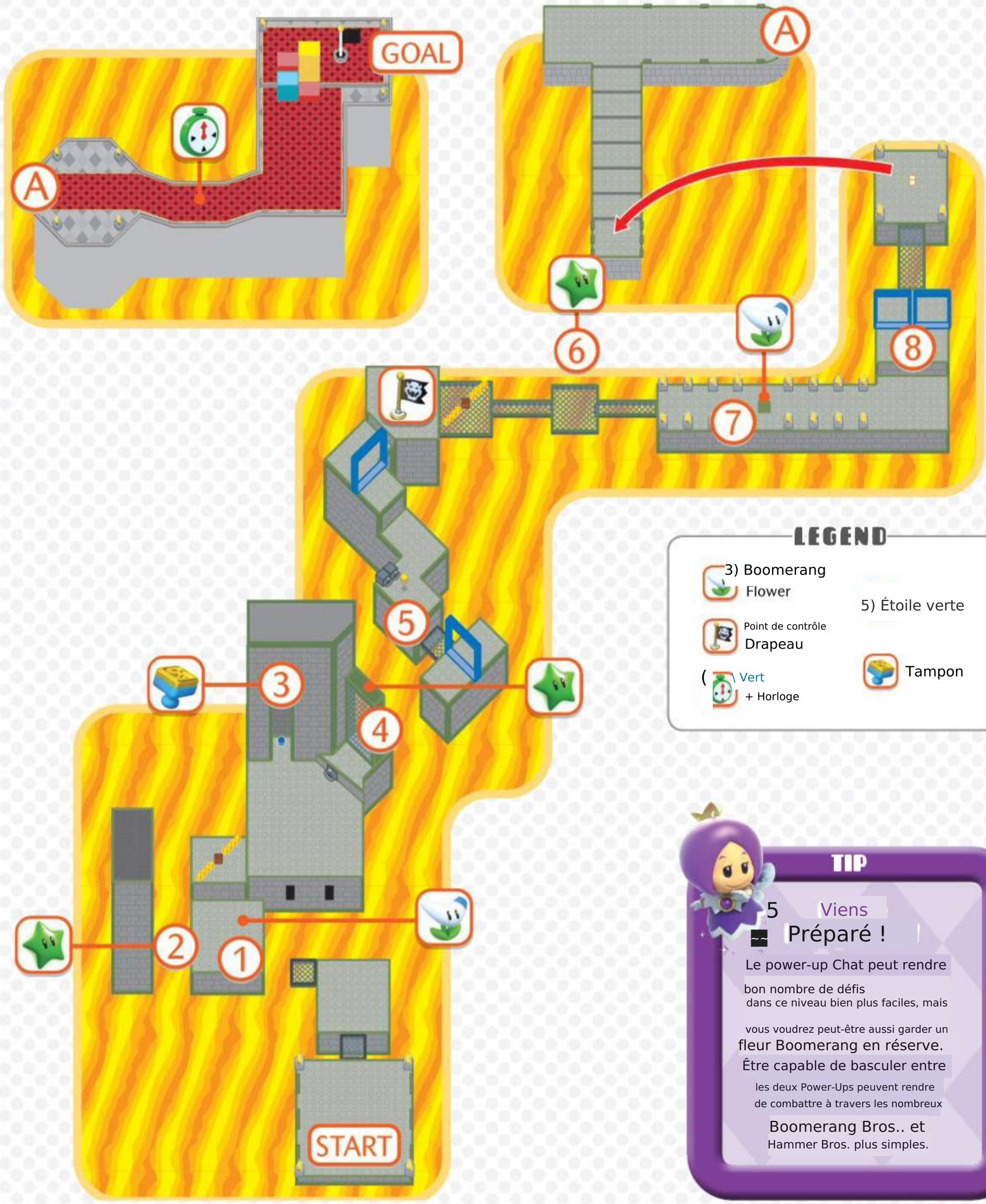
Non loin de l'Émblème se trouve une plate-forme reliée par des passerelles où des geysers de lave surgissent à travers elles. La plate-forme elle-même est attaquée par un Splorch. Attendez que le lac se retire, puis suivez un chemin latéral pour atteindre la dernière Étoile Verte.

La dernière course jusqu'au Pôle d'Objectif exige de rester constamment en mouvement pour éviter d'être touché par les Charvaarghs qui jaillissent de la lave. Malheureusement, la princesse Peach se trouve ici un peu en difficulté. Même en sprint complet, elle n'est pas assez rapide pour distancer les Charvaarghs ! Vous devrez les tromper avant de franchir la grille.

MONDE

CASTLE-CASTLE: Bowser's Lava Lake

Garder.



LEGEND

3) Boomerang Flower

5) Étoile verte

Point de contrôle
Drapeau

Tampon

(\ Vert
+ Horloge

TIP

5 Viens
Préparé !

Le power-up Chat peut rendre
bon nombre de défis
dans ce niveau bien plus faciles, mais
vous voudrez peut-être aussi garder un
fleur Boomerang en réserve.
Être capable de basculer entre
les deux Power-Ups peuvent rendre
de combattre à travers les nombreux
Boomerang Bros.. et
Hammer Bros. plus simples.

Bowser's Lava Lake Keep

Tout au long de ce niveau, les Frères Boomerang et les Frères Marteau sont constamment présents. Ne paniquez pas en les affrontant et ne vous jetez pas accidentellement dans la lave.

Un Frère Pyro, un Ka-thunk et une série de canons à bombes lancent le début d'un court mais intense parcours de course, de sauts et d'écrasements. C'est l'autre raison pour laquelle le Super-cloche est si utile dans ce niveau. Vous pouvez facilement couper les coins au-dessus de la lave grâce à la Griffe du Super-cloche.

GREEN STAR #1

(1

Cette Super Étoile verte peut être difficile à atteindre. Vous devez sauter sur le mur juste au-dessus

de l'étoile, vous laisser glisser

dedans, puis faire un saut mural pour vous mettre en sécurité avant de toucher la lave.

GREEN STAR #2

C'est pourquoi une clé

Super-cloche

est nécessaire pour ce niveau. L'obstacle en forme de clôture est un pont qui s'abaisse lorsque vous appuyez sur l'interrupteur P. Vous devez grimper sur ce pont avant qu'il ne soit abaissé pour atteindre la deuxième Super Étoile verte.

GREEN STAR #3

Non

La dernière Verte

Étoile peut être

n'est accessible qu'avec un Boomerang

Power-Up, mais il se peut que vous n'en ayez pas sous la main. Si vous traversez le pont étroit vers la section suivante, sautez depuis la dalle étrange au sol,

? Bloc avec un Boomerang Fleur va apparaître.

Les Frères Marteau et d'autres Ka-thunks bloquent l'accès au combat contre le boss de ce château. Encore une fois, le Boomerang Power-Up montre son utilité ici. Battre les Frères Marteau fait apparaître une Boîte de téléportation.

STAMP

Le Tampon se trouve derrière un mur de briques que vous pouvez détruire

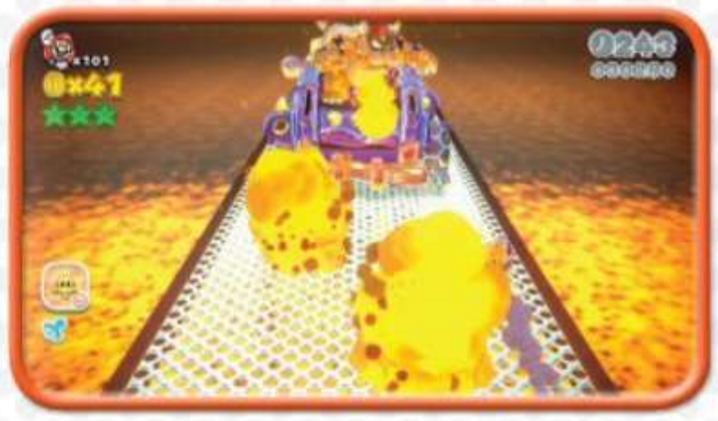
avec des Bombes à pied fournies par un canon à proximité. N'appuyez pas encore sur l'interrupteur P ! Faites un saut mural dans l'alcôve nouvellement révélée jusqu'à voir le Tampon, puis redescendez au sol. N'appuyez pas sur cet interrupteur P

tout de suite !

BOSS BATTLE:

Un face-à-face sur l'autoroute Runbdack

Si ceci était un concours de qui avait le la virée la plus cool de tous des royaumes, Bowser serait le un gagnant incontesté. Malheureusement pour lui, ce n'est pas le cas.



Si le combat prend trop de temps long, vous serez forcé de prendre une Warp Box vers une nouvelle partie du autoroute qui maintenant y compris des sections fait entièrement de rasant. Des geysers de lave peuvent jaillir de n'importe où sur le piste à ce stade, et ils sont déclenchés lorsque la voiture de Bowser décolle légèrement du sol.

À bien des égards, ce combat est plus ou moins une répétition du Boss du monde 1. Cependant, Bowser et la route elle-même travaillent plus dur pour rendre votre vie difficile. Attendez-vous à plus d'embûches dans la route, avec davantage de pièges à pointes. Souvent, une crevasse dans la route signifie une geysir de lave va jaillir de cela. Bowser crache de la lave plus souvent aussi, et il essaie de se faufiler dans des primés supplémentaires Des Bombes-Pieds dans son barrages pour te prendre au dépourvu.

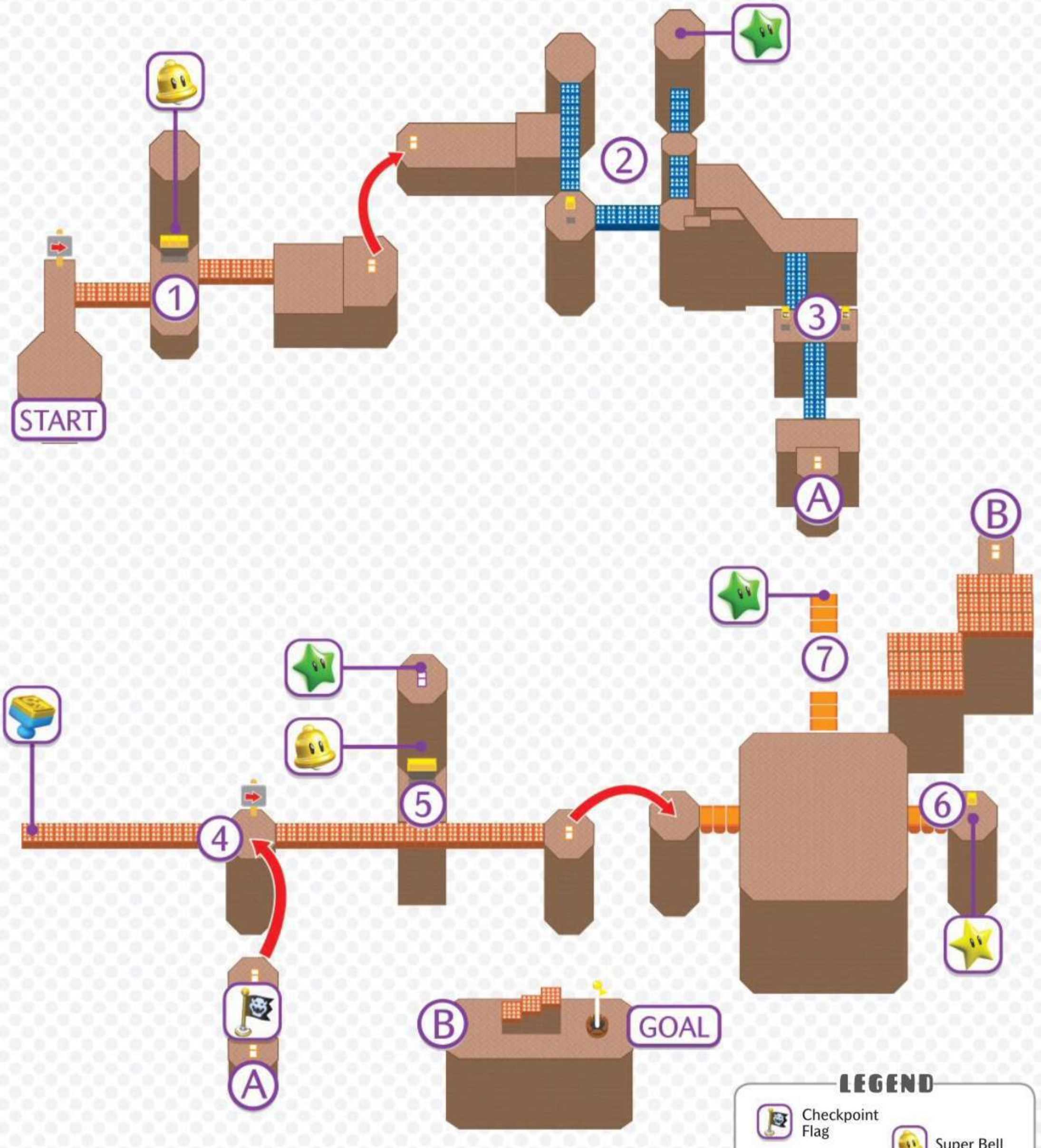
Après trois coups, cependant, le combat est terminé. Le Roi des Koopas a été mis à terre bas, et tous les les Princesses Sprixie vont sera libéré après une plus glisser le long d'un Pôle d'objectif !

Ou pas. C'est aussi bien.

Il est facile d'être impatient pendant l'attente des chances de lancer des Bombes-Pieds sur Bowser, surtout après qu'il a encaissé son premier coup direct. La piste commence à lancer davantage trompe ta route, et Bowser reste bloqué avec des salves de lave constantes, plutôt que de lancer des bombes pratiques pour le repousser. Reste calme et fais que chaque coup de bombe compte. Il faut trois coups directs pour faire tomber le Roi des Koopas. Si tu continues à toucher la voiture, tu prolongeras le combat trop longtemps et tu manqueras de temps. Si tu as encore un Power-up Boomerang, tu peux infliger des dégâts directs à la voiture de Bowser.

WORLD BOWSER

WORLD BOWSER-1: Spiky Spike Bridge



Ce niveau est nommé pour les différents ponts et passerelles faites entièrement de pièges à pointes. Vous devez être prêt à tout moment à bouger et sautez par-dessus ces pièges. Un Super-Clochette est extrêmement utile dans ce niveau.

GREEN STAR #1

Après avoir passé à travers la première Boîte de téléportation, vous êtes proche d'une Étoile verte. Naviguez sur les ponts à pointes tout en traite également avec le Fire Bro garde le zone. L'étoile est au sommet d'un pilier. Vous avez besoin du chat Power-Up pour le grimper.

La pointe mouvante les ponts ici se connectent à platforms gardé par Parabones et un Fire Bro. Lorsque vous en traversant les ponts, allez vite et soyez prêt à sauter vers éviter le danger.

GREEN STAR #2

Si vous suivez le panneau et traversez les pointes pont qu'il indique, vous trouverez une plateforme gardée par un Frère de feu. Battez-le, puis grimpez sur le pilier derrière lui pour atteindre un Bloc ? Dans la salle bonus qui suit, vous devez activer un interrupteur P pour faire apparaître l'Étoile verte puis la récupérer avant la fin des 10 secondes secondes sont écoulées.

Une super étoile dans un à proximité ? Le bloc peut être utilisé contre le Parabones.

GREEN STAR #3

» \\

Après un autre Warp Box, vous finirez sur une grande plateforme remplie de Parabones. Sur le côté gauche il y a une paire de blocs Donut, avec un grand intervalle entre eux, et un autre ensemble de blocs Donut où se trouve le troisième Étoile Verte est. Vous devez attendre qu'une grande. plateforme mobile remplie de pièges à pointes se déplacent dans place to bridge the gap to récupérer l'étoile.

~~

STAMP

Après le Drapeau de point de contrôle, vous prenez un Warp Boîte vers une nouvelle partie de le niveau. Plutôt que suivre le signe fléché, suivez le pont dans le direction opposée à trouvez le tampons. Faites attention à les pointes !

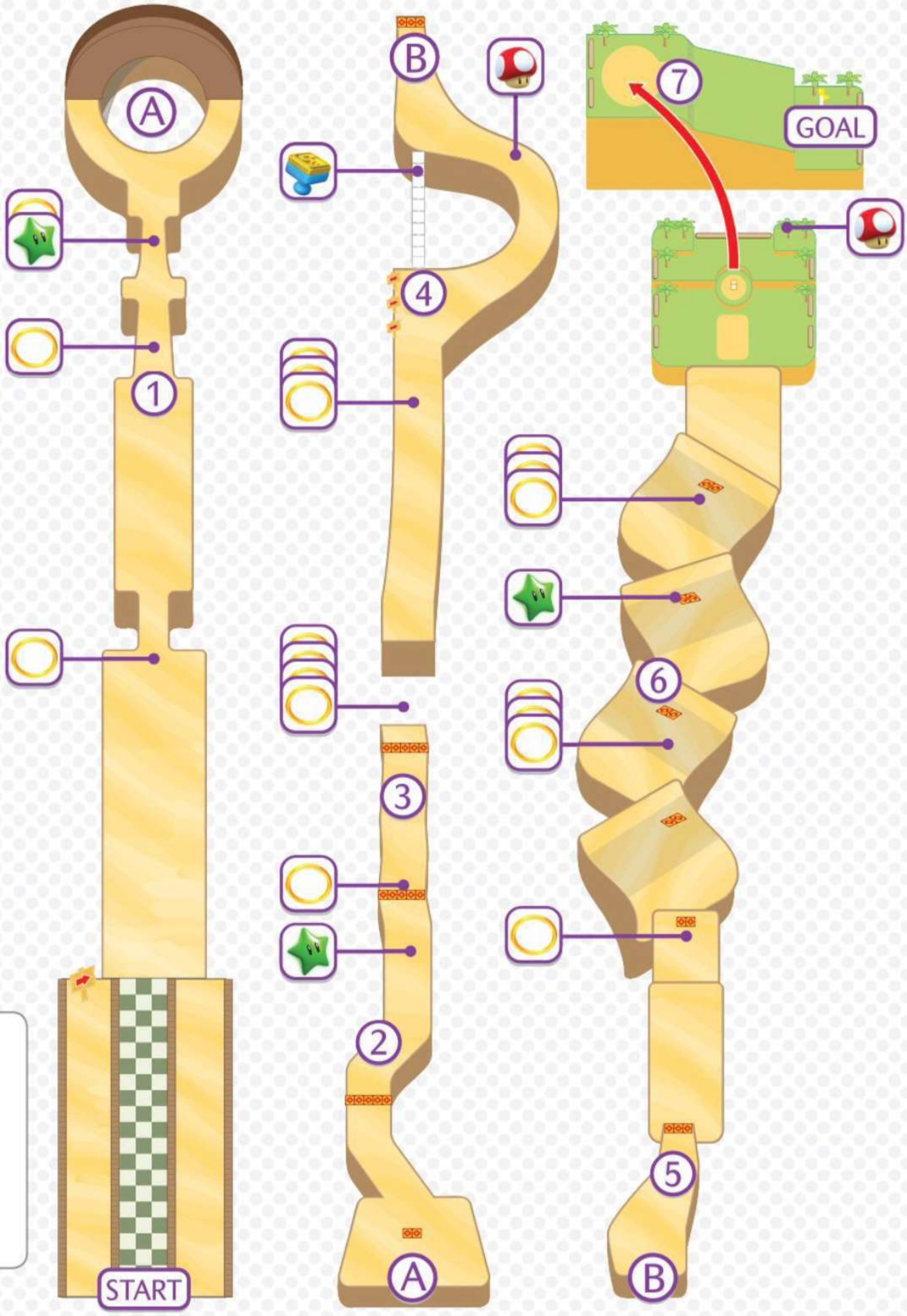
Le dernier tronçon vers le Poteau d'objectif vous oblige à éviter pièges à pointes et Parabones alors qu'un la plateforme vous emmène à La dernière Warp Box.

JAN Oy

REMARQUE

8-2 et 8-3 sont déverrouillés après avoir terminé ce niveau.

WORLD BOWSER-2: Plessie's Dune Downhill



LEGEND

- Gold Ring
- Green Star
- Super Mushroom
- Stamp

Plessie vous salue à
au début de ce niveau.
Préparez-vous pour une longue course
dans un sable très rapide
circuit. Contrairement à votre premier
course avec Plessie de retour
dans le 1-4, ici vous pouvez
récupérer chaque
un objet à collectionner en une seule course,
aussi longtemps que vous êtes dans le
se trouve au bon endroit au bon moment.

GREEN STAR #1

Vous voyez le premier
étoile verte dans le
distance dès que
vous et Plessie touchent
la piste. Vous devez
utiliser les Splounders pour
vous lancer dans le
dans les airs assez haut pour attraper
l'étoile.

GREEN STAR #2

Peu après
le premier Vert
Étoile, vous allez
tombez vers un
section en forme de S de la piste,
avec une ligne de pièces à
centre et panneaux Dash
pour vous propulser vers l'avant. Dans
la distance vous voyez un
groupe de Para-Biddybuds
transportant le second
Étoile Verte.

Essayez de maintenir un
cours droit lorsque
frapper ces rampes
avec des panneaux Dash sur
eux, vous pouvez facilement
lancer du côté du
la piste. Il y a
aucune rambarde ici !

STAMP

Visez Plessie
entre ces
deux Bowser
statues de sable. On dirait
un gouffre sans fond sans
chemin pour traverser, mais il
il s'agit en fait d'un
pont constitué de nuages invisibles
plates-formes qui vous mèneront
directement vers le Stamp.

"

Pour ces Dash Panel
rampe, essayez toujours de
positionnez-vous
de telle sorte que
vous atterrirez aligné
pour le saut qui
suit. La piste
ici présente quelques
angles intéressants qui
peuvent vous faire tomber dans
l'abîme ci-dessous.

GREEN STAR #3

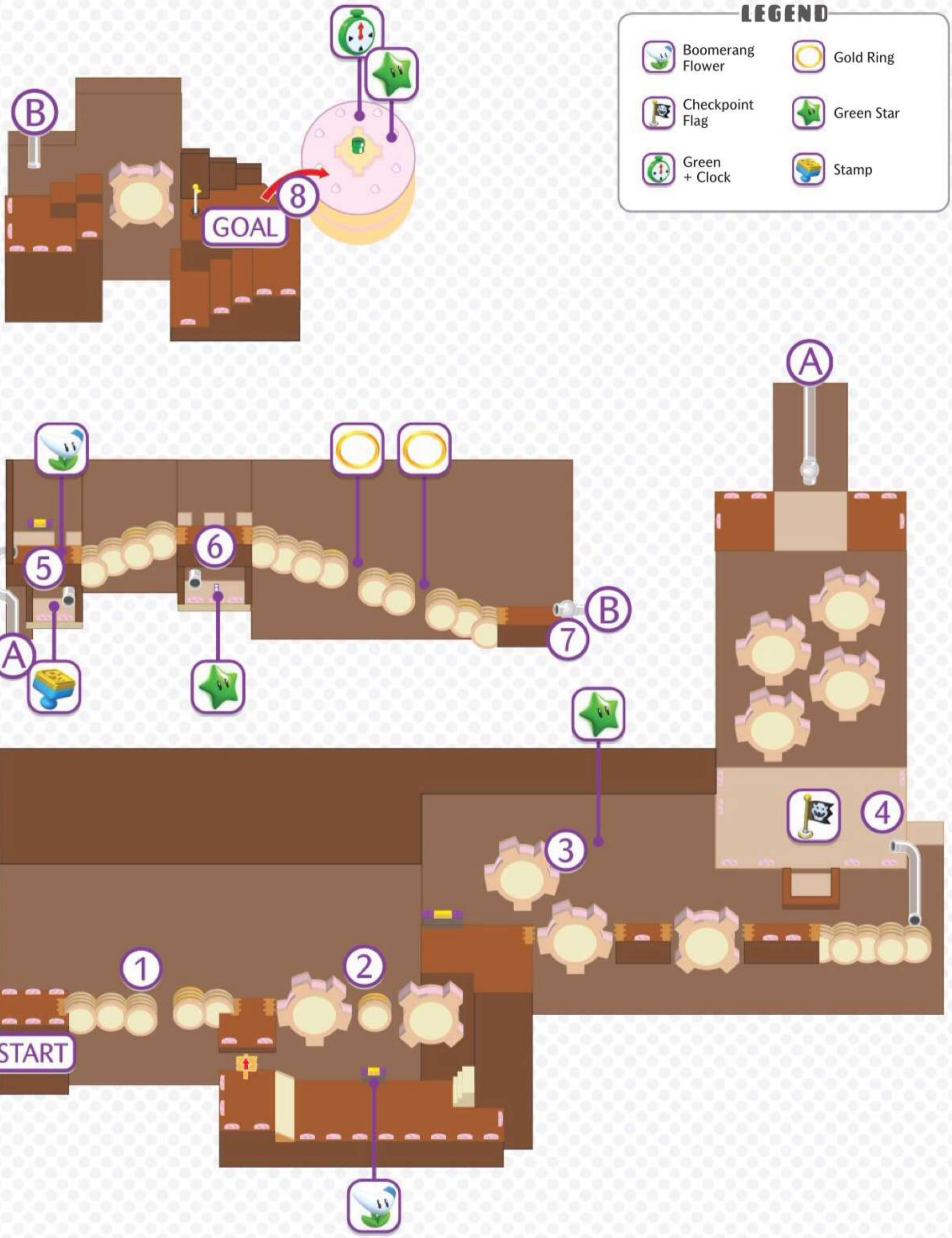
Vous verrez
ce Bowser
statue de sable
présenté ici avec peu
temps de réagir. Vous
doit le traverser crash
pour provoquer le dernier Vert
l'étoile apparaîtra sur
une autre section de piste
plus bas. Vous verrez
l'étoile au centre de
une paire de panneaux Dash.

J

La diapositive menant à
le Poteau d'Objectif est rempli
avec des bosses qui peuvent
vous faire dévier de votre trajectoire.
Cela aide à viser pour le
lignes de pièces sur le
glissement lui-même, comme ils
mènent directement vers le
Poteau d'Objectif.

Ney

WORLD BOWSER-3: Cookie Cogworks



pe

Tout au long de ceci niveau, vous rencontrez pignon de biscuit tournant plates-formes, certaines petities comme celles-ci représenté ici, et d'autres beaucoup plus grands, complet avec grand « dents » pour se tenir sur. Certains se déplacent assez rapide pour que vous puissiez accidentellement glisser dans un gouffre sans fond. Faites attention à la direction dans laquelle ils se déplacent !

Vous pouvez tomber en sécurité dans la zone ci-dessous le pignon avec le Spiny Skipsqueaks sur ça. Évitez le Mega Piranha Plant et collectez le Boomerang Fleur depuis le ? Blocs à proximité. Essayez de garder ce Power-Up pratique pour ce niveau entier !

GREEN STAR #1

Non une autre roue dentée En utilisant le Mega suivant pour Piranha Plant, vous pouvez grimper jusqu'à un la grande roue dentée qui vous permet voir la première Étoile Verte suspendu dans les airs à côté de quelques pièces. Un grand saut, ou l'utilisation d'un Power-Up Chat ou Power-Up Boomerang, peut vous aider à le récupérer.

À côté du Drapeau de point de contrôle est un Sprixie qui aidera vous obtenir un meilleur aperçu de ce qui est à venir : un grand mur couvert dans d'immenses engrenages. Le seule façon de monter est de utilisez les engrenages, et Piranha dangereux Des plantes les infestent.

Au sommet de cela mur, deux Mega Les plantes Piranha tenteront en donnant un coup de dent sur vous. Ne vous faites pas attraper pas préparé.

STAMP

Vous passez le Tamponnez comme vous prenez le Clear Éloignez-vous du tuyau la double Mega Piranha Plantes. Vous pouvez utiliser le Power-Up Boomerang à débarrassez-vous du Cornu Soldats-Antes, puis tombez à travers leur passage vers atteindre le Stamp, ou vous peut simplement sauter sur le côté du rebord et diriger dedans.

GREEN STAR #2

Le deuxième » Green Star est à l'intérieur d'un bonus salle trouvée dans une Boîte Mystérieuse ci-dessous un autre rebord / corniche par deux groupes de Cornu patrouillé Soldats-fourmis. Vous pouvez atteindre de la même manière vous avez atteint l'Étiquette. Les secondes de jeu dix défi dans ce bonus la pièce consiste à courir le long d'un plateforme qui roule rapidement, en évitant les ennemis et obstacles jusqu'à ce que vous puissiez atteindre l'étoile.

GREEN STAR #3

Vous voyez l'île contenant la dernière Étoile Verte à distance lorsque vous prenez le Tube clair qui mène au Poteau d'objectif. Cependant, il n'y a pas manière immédiatement évidente pour y accéder.

Vous voulez effectuer un grand saut depuis le le rebord illustré derrière le Poteau d'objectif, en visant à atterrir sur l'île. Une fois là, capturer le Lapin, et le Vert L'Étoile apparaîtra. Vous pouvez utiliser un tuyau sur l'île de remonter jusqu'à la zone du Poteau d'objectif.

Déverrouille un 8-3 en la battant niveau d'entraînement spécial sur la carte du monde J à côté.

LÉGENDE

- Fleur de Feu
- Vert — Anneau d'Étoile
- Green Star
- Tampon
- Vert + Horloge

GREEN STAR #1

Pi \\

C'est dur de manquer le très premier train ceci Vert Étoile, c'est sur le toit voiture suivante à votre début.

Conkdors et Brutes essaient de vous retenir dans cette section. Ne vous faites pas éjecter des rails — à ce stade, c'est fatal !

GREEN STAR #2

Non, tu te balanceras juste, il faut être très prudent pour essayer ceci avec pour t'entraîner manquer la voiture ce pic marqué comme Vert tu balanceras collecter l'Anneau des Étoiles. le Pièces Vertes. Essayez d'attraper l'anneau tôt afin que vous avez assez de temps pour réunir toutes les pièces et le Étoile Verte avant qu'elles ne défilent hors écran.

STAMP

Reaching le haut e ceci train fr r 5 tamp either requires you to use th 2 ou Ant Troopers et bondir enlever aryons arrières Power-Up pendant qu'ils rampent le long du mur, ou Le train. Vous pouvez aussi ramper à l'intérieur du train voiture, et écrase au sol un ? Bloc à l'intérieur pour étendre un tour de blocs à travers le toit et dans l'étoile.

GREEN STAR #3

Lorsque vous atteignez l'avant même du train, vous allez trouver un tuyau là gardé par un Marteau Bro et un Fire Bro. Le passage protégé par le Fire Bro cache le troisième Étoile Verte.

BOSS BATTLE: Rematch with Pom Pom

Pom Pom crée immédiatement plus de clones d'ombre, ce qui diffère de ton dernier duel avec elle. Malheureusement pour elle, elle se détache encore parmi les clones comme un ongle incarné exactement comme dans les rencontres précédentes — cherchez l'étoile ninja rose vif dans ses mains, et attaquez-la avant que elle et ses clones ne lancent toutes leurs étoiles ninja sur vous. Si vous êtes assez rapide, la pauvre Pom Pom n'aura même pas la chance d'attaquer avant que vous ne la mettiez KO!

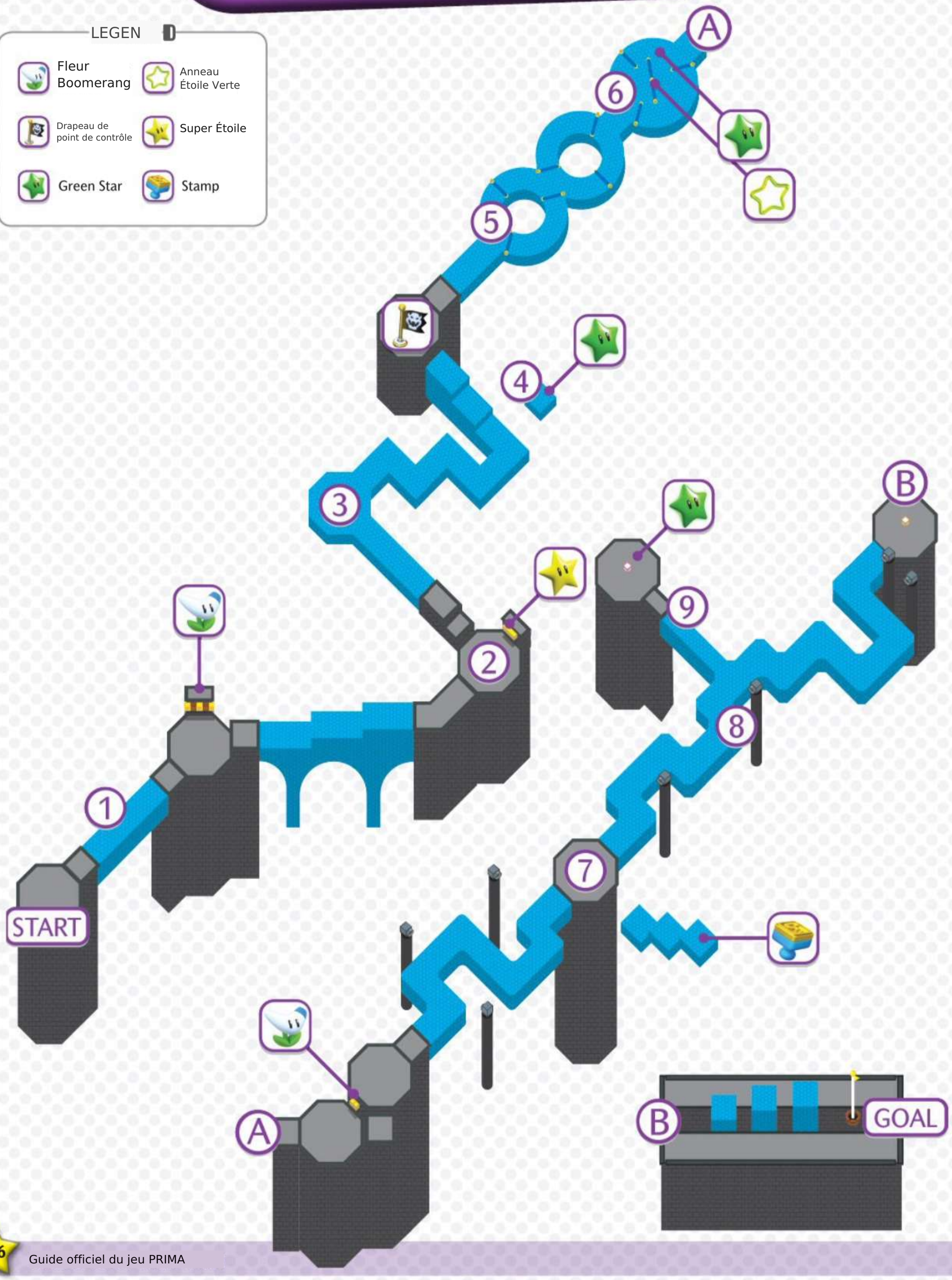
Une fois qu'elle est hors du jeu, déplacez-vous vers la zone du Poteau d'Objectif et mettez fin à ce trajet en train!

SUPER MARIO 3D WORLD

WORLD BOWSER-4: Footlight Lane

LEGEN D

- Fleur Boomerang
- Anneau Étoile Verte
- Drapeau de point de contrôle
- Super Étoile
- Green Star
- Stamp



Les nombreuses embûches de Footlight Lane sont couverts par des ponts qui s'allument lorsque vous marchez dessus ou près d'eux. Un Thwomp abatant sur eux, ou tu t'écrases en battant dessus, peut éclairer de plus grandes portions des ponts.

Vous pouvez trouver un Bloc invisible ? contenant un Super Étoile juste après un ensemble d'escaliers invisibles protégés par deux Thwomps. Éliminez les Parabones sur la virage voisine le chemin.

STAMP

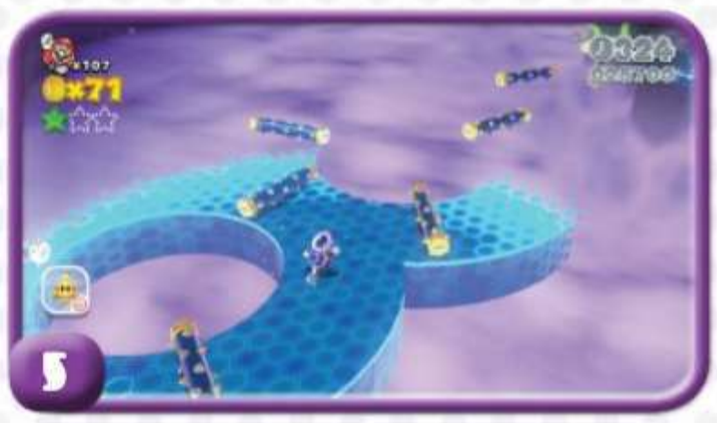
After passing over a walkway bein… 1. © byBil tu atteins une temporisation sécurise rary platform avec un glo…g spot on it. Ground pounding it will earn you some Coins, and will also alert you to an invisible set of steps to the right that you can climb to reach the Stamp.

Le chemin loin de à partir du Stamp mène vous passez un numéro de Bill Blasters tirant Cat Bullet Bills. Comme avec des Bullets standard Bills, leurs explosions révèlent de grandes sections du chemin. Le Power-up Boomerang rend cette section bien plus facile !

GREEN STAR #1

Le Vert Étoile dans à découvert au-delà de l'essaim de Parabones, mais vous vous devez sauter par-dessus un un petit vide pour l'atteindre.

Lorsque vous atteignez le section avec pointes rouleurs dans les airs, lunaires? il est utile d'utiliser le passe au sol pour éclairer des portions plus grandes de le chemin.

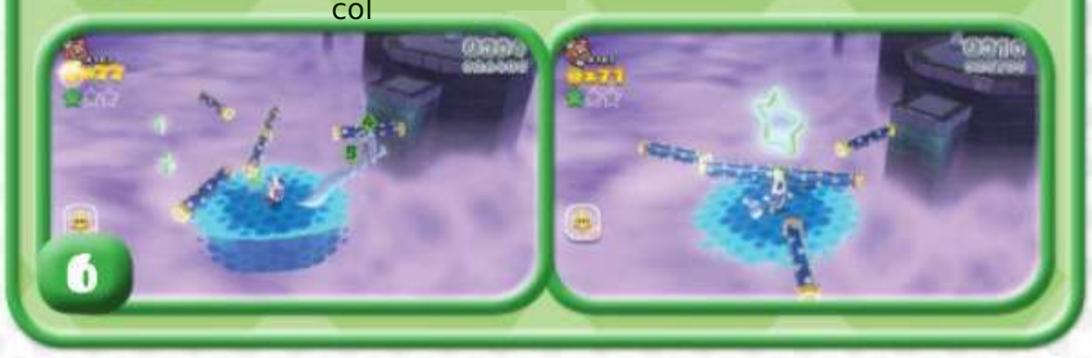


GREEN STAR #3

A small detour on this last section of le pont invisible vous emmène à un bonus Mystery Box salle. Ici, vous avez 5 secondes de jeu the Green Star's ledge. You can see the invisible walkways once the Thwomp descend.

GREEN STAR #2

Tl n Star is found after llection of Green Coins with spiked rollers. faire une voie dangereuse fi 5 sur col



STAMP

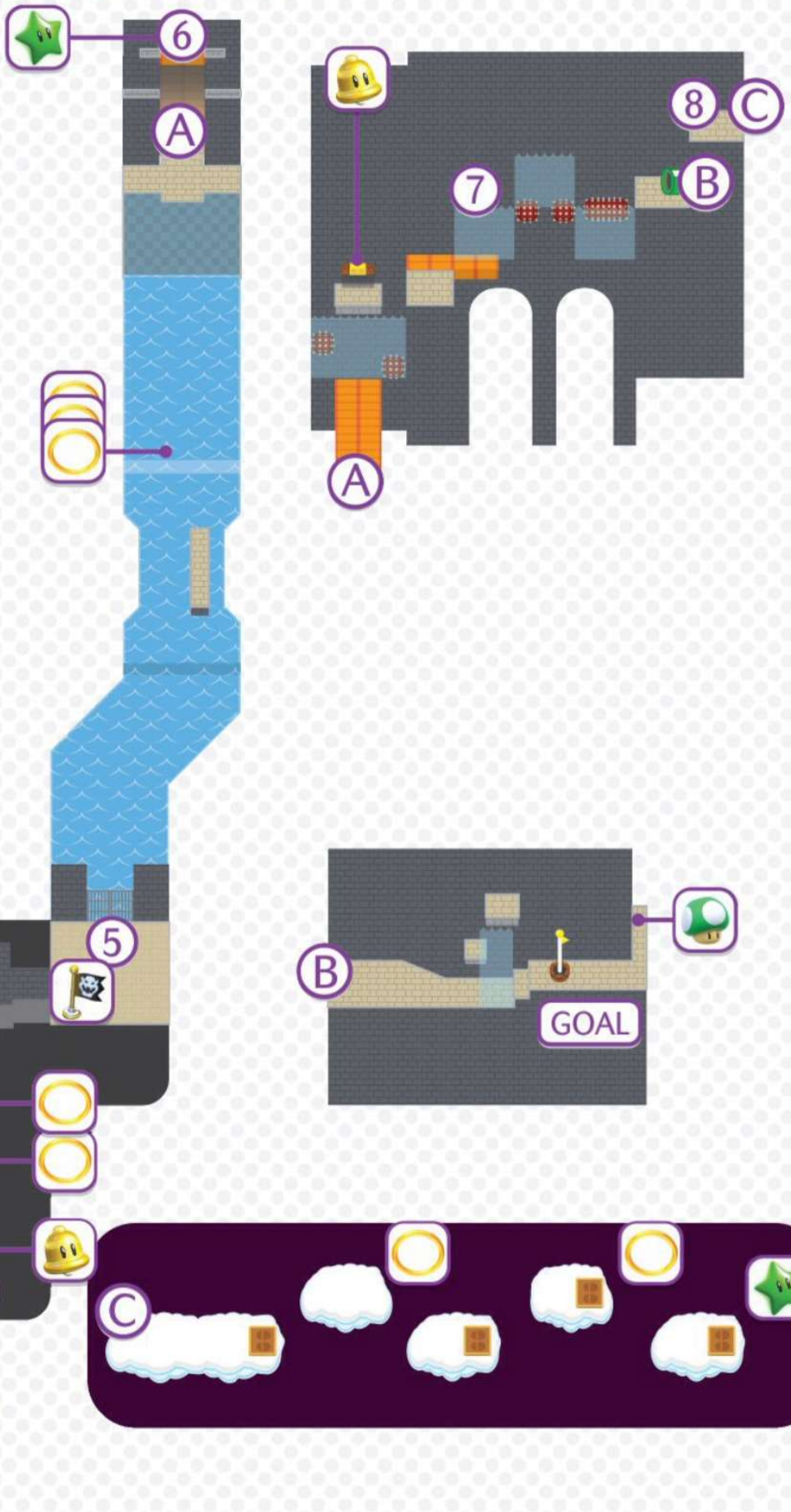
World 8: Sprixie House

This Sprixie House becomes available after you beat 8-4.

WORLD BOWSER-5:
Deepwater Dungeon

LÉGENDE

- 1-Up Mushroom
- Étoile Verte
- Checkpoint Flag
- Super Cloche
- O Anneau d'Or
- Timbre



Le niveau d'eau monte et descend tout au long ce niveau, parfois avec des sections séparées d'eau faisant leur ton affaire. Tu ne n'as pas nécessairement à attendre que l'eau monte vient à toi si tu utilises sauts sur les murs.

STAMP

Tu peux obtenir le Le Stamp assez au début. Attends pour l'eau pour s'élever et te permettre pour éviter les Blocs Pièges sous le Stamp. Pendant que tu es dans cette zone, ne mal choisir le Cat Power-Up d'un proche ? Bloc. Vous en aurez besoin.

GREEN STAR #1

Si vous grimper le mur sur la gauche du galerie conduisant à partir de l'empreinte salle, vous pouvez trouver un caché alcôve avec la première Étoile verte.

Plessie vous attend près du point de contrôle Drapeau, mais c'est court aller jusqu'au prochain section du niveau.

GREEN STAR #2

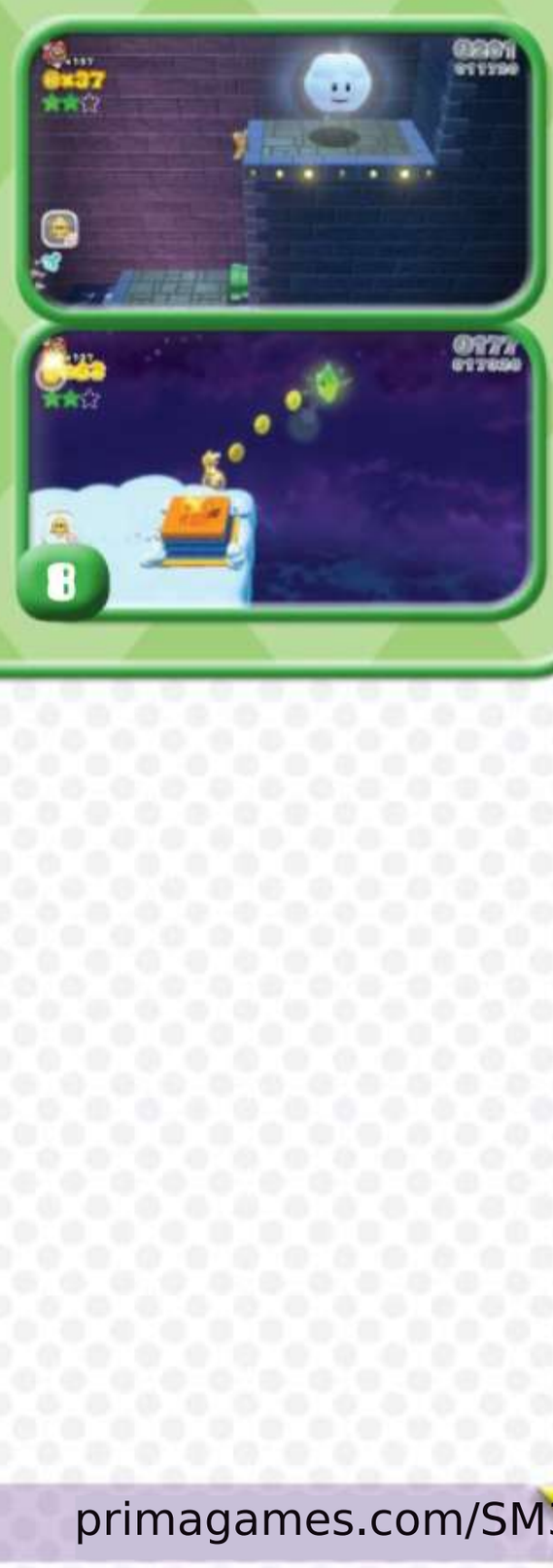
Le second L'Étoile Verte est au sommet d'une paire de Blocs Donut au sommet contre le mur où Plessie chute te couper. Tu auras besoin l'Obtention du pouvoir du chat pour l'atteindre.

Cette prochaine section peut être assez rude ! En utilisant les blocs mouvants cube d'eau, tu as doit naviguer au-delà les ensembles mouvants des Blocs Pièges. ne te fais pas attraper sous une Épingle Des blocs qui bougent vers le bas parce que vous pouvez être forcé hors de l'eau et dans le puits sans fond.

GREEN STAR #3

YP

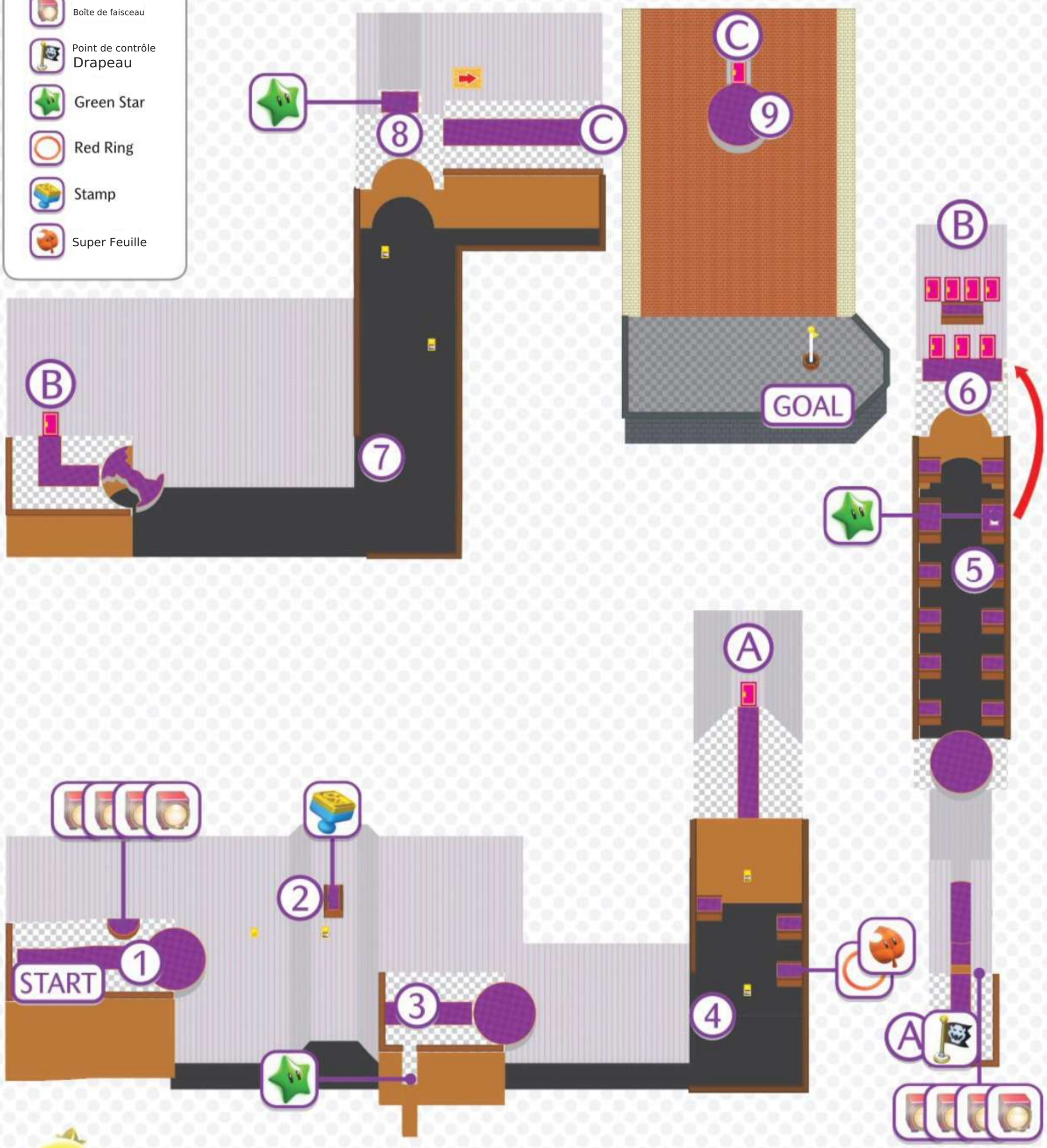
Ignorez le tuyau toi/vous trouvez juste après le cube d'eau en mouvement pour le moment. Grimpez vers le mur sur lequel il est pour trouvez un Canon Nuage qui vous emmène vers un zone bonus où le la troisième Étoile Verte attend. Attention à la Para-Biddybuds dans cette zone !



WORLD BOWSER-6:
A Beam in the Dark

LEGEND

- Boîte de faisceau
- Point de contrôle
  Drapeau
- Green Star
- Red Ring
- Stamp
- Super Feuille



un

& -¢

NOTE

Si si vous voulez tout collecter dans ce niveau, Luigi doit toucher un interrupteur de personnage pour le tampon.

Si vous voulez traverser ce niveau assez facilement, vous voudrez utiliser les boîtes de faisceau situées près du début. Une fois prêt, obtenez sur le plateforme circulaire et faites luire la lumière sur certains fantômes !

STAMP

Le Personnage
l'Interrupteur qui
déclenche le
stamp pour
apparition est trouvée pendant
ce premier trajet sur la plate-forme.

Lorsque vous arrivez à
un rebord avec trois
portes sur le sol
niveau, prenez celui sur
est le plus à droite. Cela prend
vous vers un rebord dans le
même pièce. Prenez le
porte sur la droite
à nouveau pour continuer vers le
prochaine section .

GREEN STAR #1

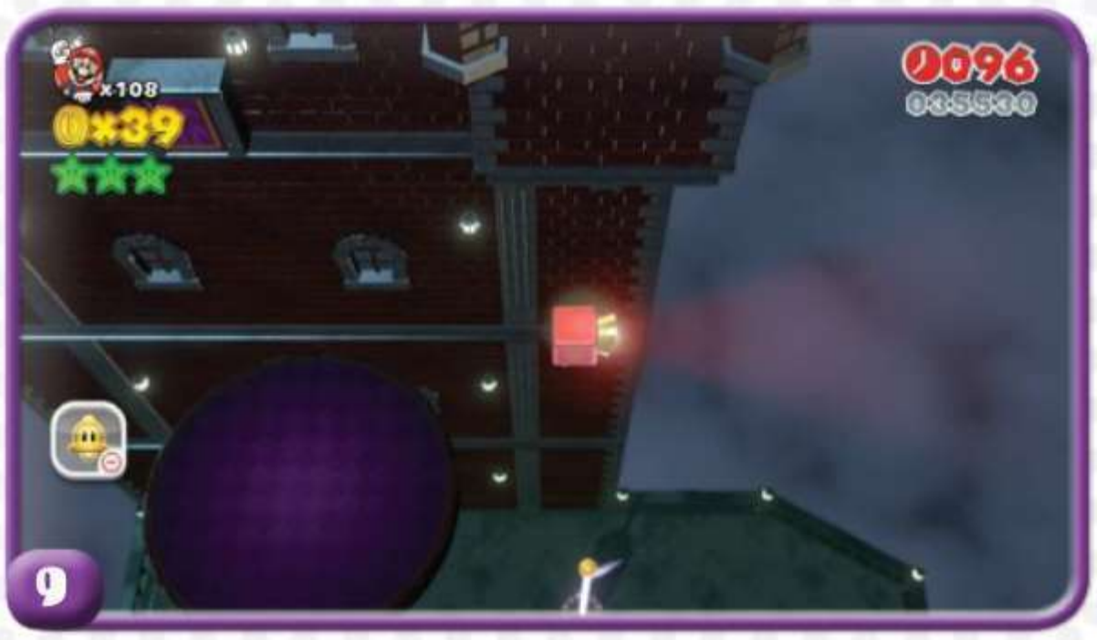
»- Après la plate-forme
trajet arrive
à une fin, vous
sont déposés dans un
niveau inférieur. Éloignez-vous
des Peepas devant eux
de vous jusqu'à ce que vous trouviez un
un petit rebord contenant
la première Étoile Verte.

Cette prochaine plate-forme
trajet est bien plus
dangereux, comme
plateforme a avait
deux grande morceaux
déchiré de cela. Le
couloir est rempli de
Peepas et finalement
Les Parabones rejoignent le
amusement, aussi. Vous pouvez voir
la dernière Étoile Verte au loin.

Cela peut être difficile
une montée sur plateforme vers
survivre. Parabones
remplir la zone, et
même le POW Rouge
Les blocs ne peuvent pas se débarrasser
d'eux s'ils tombent sur
votre plate-forme. Si vous
collecter tout le Rouge
Pièces après avoir saisi
l'Anneau Rouge, vous pouvez
gagner une Super Feuille,
ce qui peut rendre ceci
section bien plus facile.

GREEN STAR #3

Faites attention
approchant
la troisième Verte
Étoile; un Big Boo apparaît
au-dessus. Si vous en avez encore
avez la Boîte de Faisceau,
vous pouvez faire apparaître le fantôme
disparaître et prendre le
l'Étoile sans problème.



GREEN STAR #2

Après le Drapeau de Point de Contrôle, une autre plate-forme
une montée vous attend. Faites attention à un rebord sur la droite
bord du couloir d'où la plateforme tire
à travers; il y a une Mystery Box Box dessus. Le
salle bonus vers laquelle il t'emmène te donne dix secondes de jeu
pour anéantir une nuée de six Boos. La Beam Box est
une exigence ! Ensuite, prenez la porte à côté du
L'emplacement de la Mystery Box pour vous retrouver là où il faut aller.

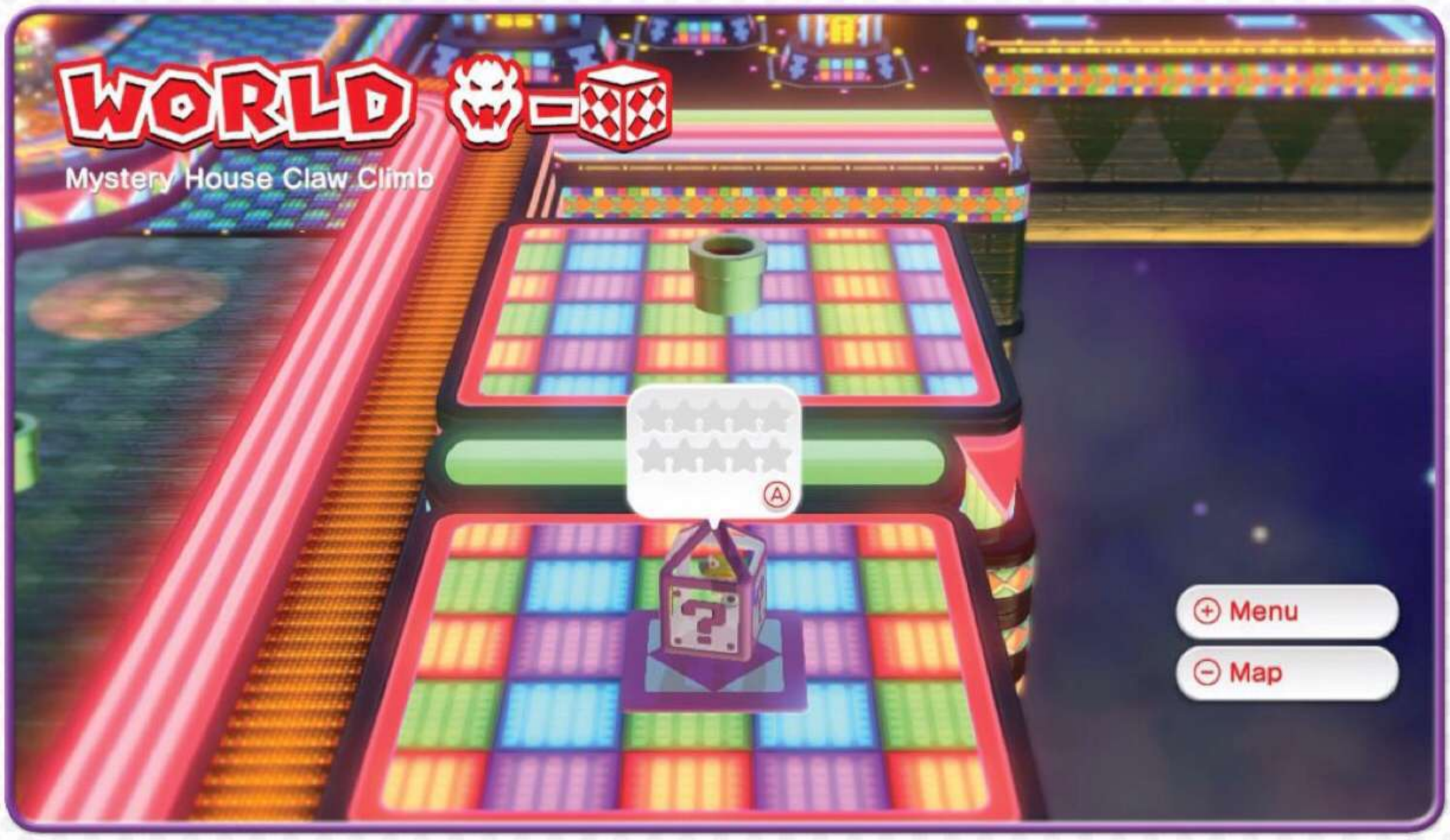
Cibler ce Poteau d'Objectif demande une bonne visée. Vous démarrez sur une plate-forme bien au-dessus, mais elle s'effondre rapidement. Un Power-Up Tanooki ou un Power-Up Chat peut être très utile ici

D

NOTE

Battre 8-6 fait apparaître un tuyau sur
la Carte du Monde qui mène au Monde 8
Mystery House

WORLD BOWSER: Mystery House Claw Climb



Cette Maison Mystère est un test de your skill avec le Power-Up Chat. Si vous voulez les 10 Étoiles Vertes, il faudra grimper mieux qu'un vrai chat !

GREEN STAR #1

It doesn't get much easier than this! Grab a Super Bell from the nearby ? Blocks if you need it, then just climb straight up to the Green Star.

GREEN STAR #3

Now things get interesting! The Beep Blocks can send

tu tournes en spirale vers ton

doom si vous synchronisez le timing le

climb wrong.

GREEN STAR #2

Nothing too fancy here: climb up the wall lined with

Pièces, puis sautez

et esquive vers le 2

— = EE)

GREEN STAR #4

Make another dash for the Green Star.

ne vous laissez pas aller, tombez dans la lave !

GREEN STAR #5

)

C'est de retour à
la tour que vous
monté dans le
première pièce, seulement
maintenant l'Étoile verte est
au point le plus élevé.
Souvenez-vous, vous pouvez
monter seulement aussi loin avant
vous retombez au sol, alors utilisez les
rebords pour réinitialiser votre distance de montée.

GREEN STAR #6

Vous êtes de retour
à la seconde
pièce, seulement maintenant
il y a des Cristaux
Des blocs entre vous et
l'étoile. Fracassez-la
eux avec Griffe ou
Bondissez !

GREEN STAR #7

Y \\

Le Beep
Blocs dans la chambre
trois sont maintenant
organisés différemment,
et vous avez encore un
courte distance pour grimper
même après que vous ayez escaladé
eux. Ne vous laissez pas
êtes laissé tomber dans le
abyss!

GREEN STAR #8

NA)

L'Étoile verte
a changé
emplacements dans
cette pièce; maintenant c'es
pendant dangereusement
au-dessus de la lave. Vous avez
escalader le mur, obtenir
l'étoile, puis Griffe
Conduire en sécurité.

GREEN STAR #9

Non Vous pourriez
peut-être faire à l'Étoile verte
Étoile sans utiliser
les Blocs POW rouges,
mais il n'y a pas de bon
raison de ne pas faire ceci
plus facile sur vous-même !

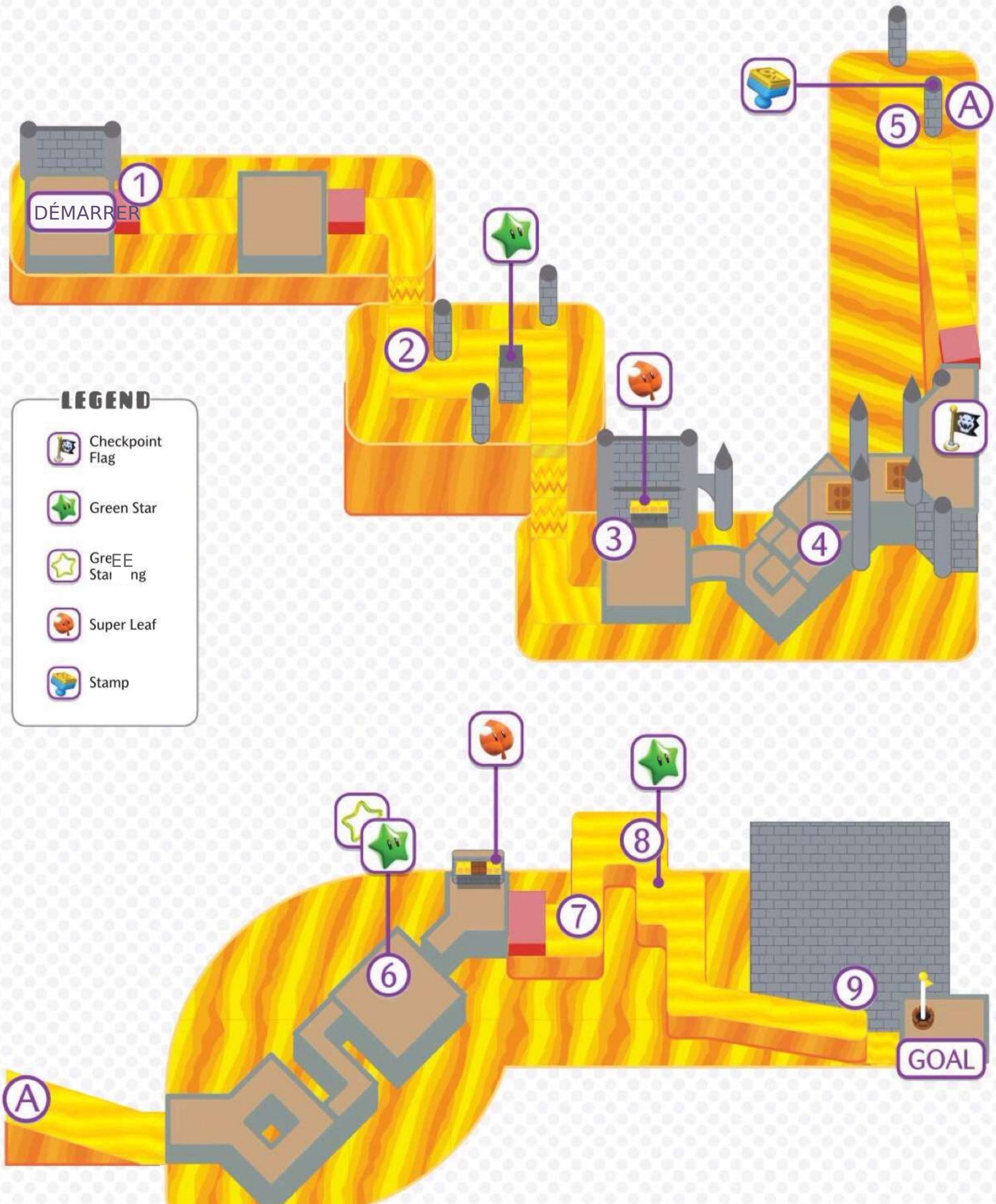
GREEN STAR #10

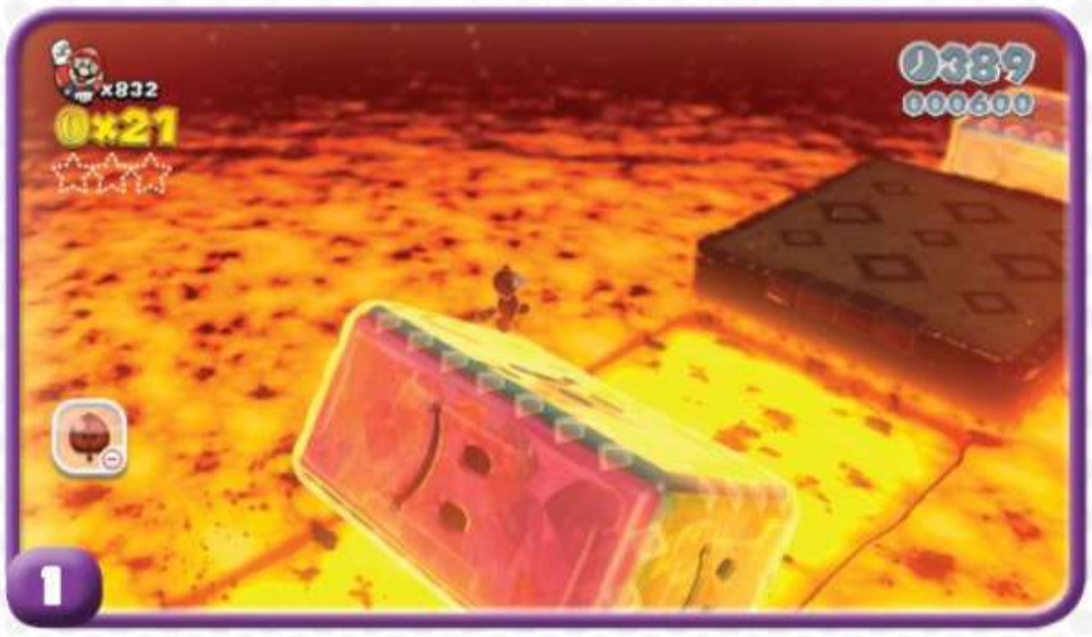
> Atteindre l'Étoile
Verte est en réalité très
dur dans cette pièce.
Vous devez grimper sur un
ensemble de rouge et jaune
plates-formes. Le problème
est, le moment où vous
toucher ces plates-formes,
ils commencent à tomber
dans un puits. Vous ne pouvez pas juste
faire un saut en plein ascension pour
atteindre une autre plate-forme
et continuer à grimper, car
vous manquerez d'endurance
et tomberez vers le
sol.

Vous devez atteindre le sommet d'une plate-forme, vous y tenir pour réinitialiser votre endurance, puis viser la prochaine plate-forme
et la grimper. Parmi tous les personnages, Toad vous offre le meilleur
chance d'atteindre l'Étoile Verte bien avant la limite de temps.
Tant que vous prenez réellement l'étoile, le chronomètre peut se lire
zéro, mais vous passerez quand même la salle ! Bonne chance !

SUPER MARIO 3D WORLD

WORLD BOWSER-1: Grumblump Inferno





Si vous ne pensiez pas que le Monde 8 augmentait la difficulté, ce niveau pourrait bien vous convaincre du contraire. Vous devrez traverser régulièrement de vastes étendues de lave en utilisant de grands Grumblumps. Pour survivre, il faut bien synchroniser vos déplacements et vos sauts afin de rester sur la plateforme et de ne pas tomber dans la lave. Il est conseillé de courir simplement sur les Grumblumps et de sauter uniquement lorsque c'est nécessaire. Un bonus Tanooki est très utile dans ce niveau !

GREEN STAR #1

Pas de chute terrifiante, le deuxième bloc plateforme apparaît dans le champ de vision du

première Étoile Verte. Deux petites tours contiennent des Plantes Piranha de Feu à éviter. Attendez que le bloc soit assez proche pour sauter en toute sécurité sur la plateforme de l'étoile.

N'oubliez pas de récupérer la Super Feuille sur cet plateforme. Même si vous avez déjà un Power-Up Tanooki, un rechange ne peut pas faire de mal à avoir !

À proximité, une paire de Hammer Bros. vous confronter.

STAMP

L'Étiquette est peu après après le Checkpoint Drapeau. Pour atteindre l'objet vous devez survivre à un accrochage de bloc en chute libre une colline de lave, sautez depuis le bloc, et rebondissez sur la tête d'un Hammer Bro. qui est sur la colonne sous le tampon. Il y a de bonnes chances que vous soyez touché dans la tentative d'obtenir cet objet, soyez donc prêt à faire face à cela. J

GREEN STAR #2

WN Splorches roulent autour de la plateforme avec l'Anneau Étoile Verte. N'oubliez pas d'éviter leurs traînées de lave tout en essayant de collecter les Pièces Vertes pour faire apparaître l'étoile !

Vous avez déjà affronté les Grumblumps qui changent de direction, mais cette fois, le bloc peut rouler dans la longueur, ce qui peut être difficile à compenser. Espérons que vous avez encore Tanooki bonus sur lequel compter !

GREEN STAR #3

\ o> la plateforme rectangulaire en bloc est debout verticalement, La dernière Étoile verte ne peut être attrapée que lorsque et même alors votre fenêtre d'opportunité est très court. Skipsqueaks sont aussi sur la plateforme et peut interférer avec vos plans. Ne soyez pas surpris si vous avez réessayez cette section à plusieurs reprises !

La troisième Étoile Verte signale le prélude à la Poteau But. Une fois la plateforme se met en roulant dans place, vous avez un très temps limité pour mettre en place un saut qui peut vous permettre d'atteindre le sommet du poteau. Cela peut être fait sans un Tanooki Power-Up ou Cat Power-Up, mais ce n'est pas une tâche facile.

MONDE

BOWSER-A: Motley Bossblob's Encore

Motley Bossblob a adopté une astuce méchante depuis votre dernière rencontre avec lui : des ondes de choc nuisibles émanent de l'endroit où il atterrit après chaque saut. Ces ondes s'étendent assez lentement, ce qui en fait une menace durable, et elles ont aussi une bonne portée. De plus, il commence beaucoup plus rapidement que lors de la première rencontre, et il ne fait que s'accélérer. Chaque fois qu'il est touché en dehors de sa massive forme de Motley Bossblob, il ajoute plus de sauts à la première moitié de sa routine, ce qui signifie que de grandes portions de l'arène sont des zones de danger en permanence.

Pourtant, malgré ces améliorations, Motley Bossblob suit toujours à peu près les mêmes schémas et tactiques qu'auparavant. Après trois coups, le boss est vaincu et vous obtenez une Étoile Verte. Vous devez encore atteindre le sommet d'un Bâton d'objectif avant que ce niveau ne soit terminé.

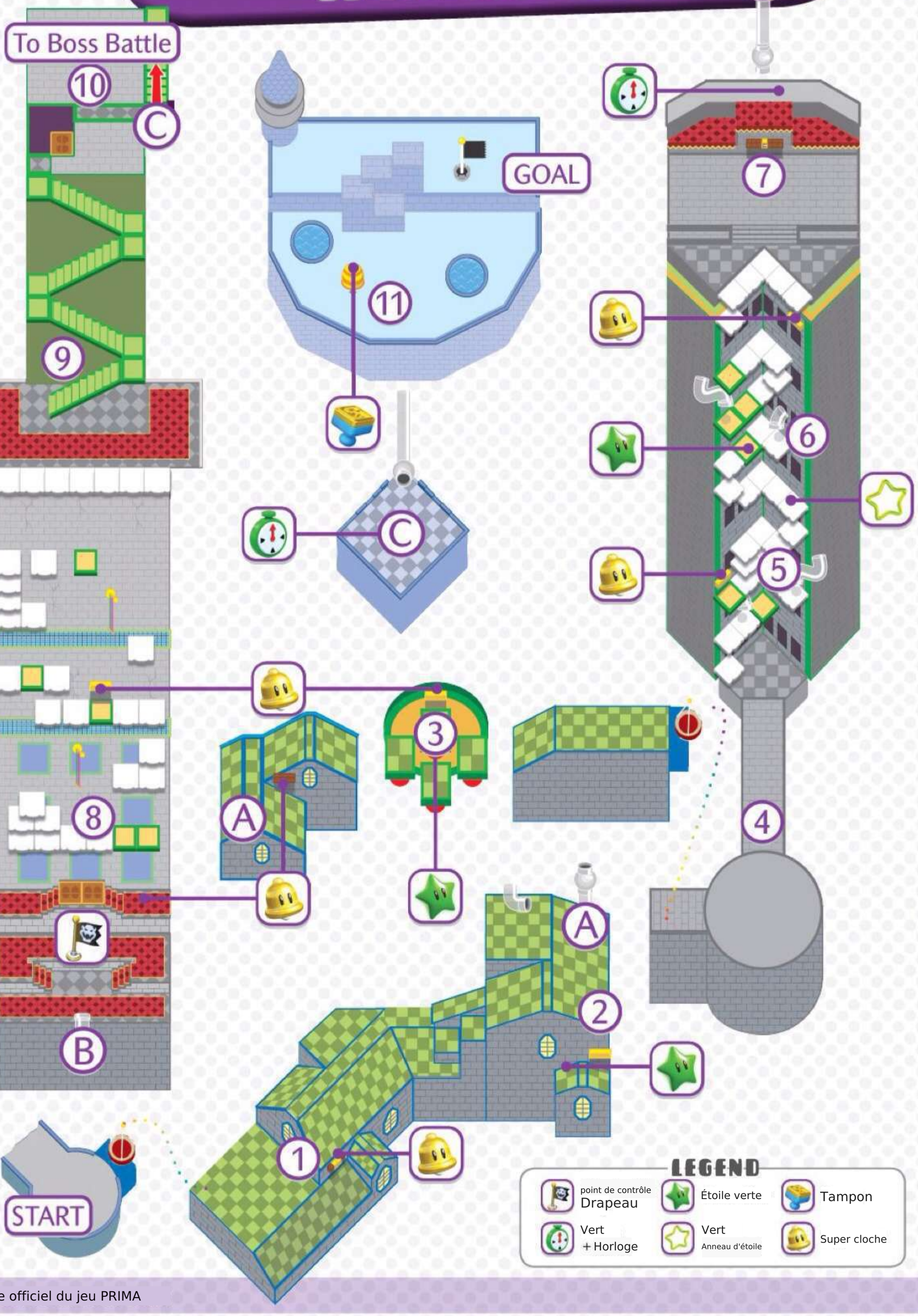
WORLD BOWSER-B: Hisstocrat Returns

Ce Hisstocrat peut sembler différent, mais suit plus ou moins les mêmes schémas qu'auparavant. La véritable menace ici est que chaque fois que le Hisstocrat jaillit du sol, au lieu que des rochers tombent du ciel, c'est de la lave qui tombe. Et cette lave laisse une mare sur le sol pendant quelques secondes de jeu. En général, le Hisstocrat et les serpents assistants se déplacent beaucoup plus vite, ce qui vous donne moins de temps pour vous mettre en position et effectuer un coup de pied écrasant.

Le Hisstocrat est également proactif concernant se débarrasser des serpents plus petits 50 vous ne pouvez pas mettre en place un coup écrasant. Si vous hésitez sur l'un des serpents, Le Hisstocrat tirera une grosse boule de feu par sa bouche pour repousser le serpent loin. Cependant, comme avec l'autre boss réédition, cela ne prend toujours que trois coups avant la fin du combat. Vous gagnez une autre Étoile Verte pour vos efforts.

Atteignez le Poteau d'objectif dans les conséquences du combat pour terminer ce niveau.

WORLD BOWSER-CASTLE:
The Great Tower of Bowser Land



Après avoir pris la gondole depuis le point de départ jusqu'à la base de la tour de Bowser, vous vous retrouvez sur un toit bombardé par de la lave. De plus, des frères du Feu sont positionnés autour de cette zone de départ. Vous pouvez obtenir une Super Bell tôt, et vous devriez faire tout ce que vous pouvez pour la conserver pour ce niveau !

GREEN STAR #1

Pas de WN

Avant de retirer le tuyau clair de ce toit

cours, vous pouvez descendre sur une petite corniche latérale pour

collecter la première Étoile Verte. Il y a une invisibilité à proximité ?

Bloc que vous pouvez toucher pour revenir plus facilement sur le toit.

GREEN STAR #2

Y tous Vous trouvez les Brimeurs le deuxième à partir de cette roue de Ferris verte. en enlevant Retrieving

l'étoile peut être délicate, car elle apparaît au centre

de la roue, loin du confort immédiat d'un

plate-forme. Le Power-Up du Chat est précieux ici.

Après une autre balade en gondole, Bowser vous affronte au pied de sa plus haute tour, brandissant une Super Bell

BOSS BATTLE: Meowser

Après sa transformation étonnante, Bowser, désormais Meowser, s'élance loin du pont, et vous êtes contraint de gravir la tour derrière lui en utilisant les différentes plates-formes sur le mur. La caméra défile automatiquement vers le haut, donc manquer un saut peut vous coûter une vie.

Au cours de cette partie du combat, Meowser grimpe jusqu'à la tour, détruit des plates-formes sur son chemin, puis glisse le long de la façade pour détruire encore plus de plates-formes. Vous pouvez voir quand cela se produit.

sur le point d'arriver en faisant attention au haut de l'écran pour voir une pluie de débris tomber, indiquant d'où il vient. Heureusement, les plates-formes nuageuses se régénèrent après un court délai, donc vous n'êtes pas totalement sans chance si elles sont retirées.

GREEN STAR #3

Pas de Green La dernière Étoile vous oblige à

à collecter a

Anneau Étoile Verte, et les pièces Vertes qui apparaissent ensuite. pendant cette montée précaire jusqu'au sommet de la tour. Ne vous découragez pas si vous perdez quelques vies en essayant d'atteindre cette étoile, car la destruction des plates-formes par Meowser

peut le faire challenging.

Survivez à la première partie de cette montée, et Meowser se tiendra sur une plate-forme qui peut être détruite en frappant un bloc POW rouge. Il tente de vous arrêter en vomissant de vastes vagues de boulets de feu dans votre direction. Le bloc POW rouge propulse Meowser hors de la tour et révèle une pièce cachée derrière lui avec un tuyau clair menant à la prochaine partie de cette rencontre. Il y a une horloge verte près du tuyau clair, si vous manquez de temps.

En parcourant le tuyau clair, il devient évident que Meowser s'est emparé d'un stock de Double Cerises, ce qui a des résultats évidents. Heureusement, il y a un drapeau de point de contrôle juste après le trajet du tuyau. Si vous avez besoin d'un nouveau pouvoir félin, l'un des Goomba chats voisins peut fournir des Super cloches.

Tôt dans le deuxième
la moitié de l'ascension,
vous voyez des fissures sur
les murs s'allument
par projecteurs. Un
Le clone de Meowser va
bourdons à travers ceux-ci
des fissures sur lesquelles griffer,
50 faites attention autour de
eux. Vous voyez aussi
une trapèze au-dessus de ceci
première fissure, mais ne
soyez pas trop pressé de sauter
à l'ensemble suivant de
plates-formes, alors qu'un autre
clone de Meowser
les détruit en
courte délai. Laissez-le
passer d'abord !

Après un court répit, vous devez courir sur une série de rampes pendant que les Meowzers les détruisent d'en dessous. Déplacez-vous vite — une chute à ce stade est fatale !

Au sommet de ce
torre, un Meowser
se dresse au sommet d'un Super
Bloc POW. Vous
devez le frapper quatre
fois en évitant
les boules de feu des autres
Meowsers sur les côtés
de la tour crachent sur
vous.

Après que le Bloc POW super a été frappé pour la dernière fois, Meowser est envoyé voler dans le défaite, et plus important encore les Princesses Sprixie sont libérées ! Prenez le Tuyau clair qui apparaît sur la tour pour atteindre la zone du Pôle de but.

STAMP

L'objectif
Zone de
poteau
contient le
Stamp. C'est
caché en plein sight,
au sommet d'un des arbres
près de l'endroit où le
Clear Pipe vous envoie.

Félicitations pour ce travail bien fait ! Le Royaume Sprixie est sauvé ! Profitez des crédits et félicitez-vous, vous l'avez sûrement mérité !

Fa
garçon

NOTE

Vous n'avez pas terminé Vel!

Battre Meowser vous permet de voir les meilleurs temps pour
Chaque cours à comparer contre d'autres joueurs sur Miiverse. Ghost Mii peut apparaître dans un niveau, vous montrant à quelle vitesse les autres l'ont traversé.

Faites

Plus important encore, les Princesses Sprixie se sont rassemblées au début de la carte du monde 1, entourant une petite montagne. En l'examinant, on découvre un vaisseau spatial qui vous emmène loin dans l'espace,

et au début de World Star. Si vous pensiez que vous avez vu la fin des défis de Super Mario 3D World,

préparez-vous : les vrais tests commencent maintenant.

~

J

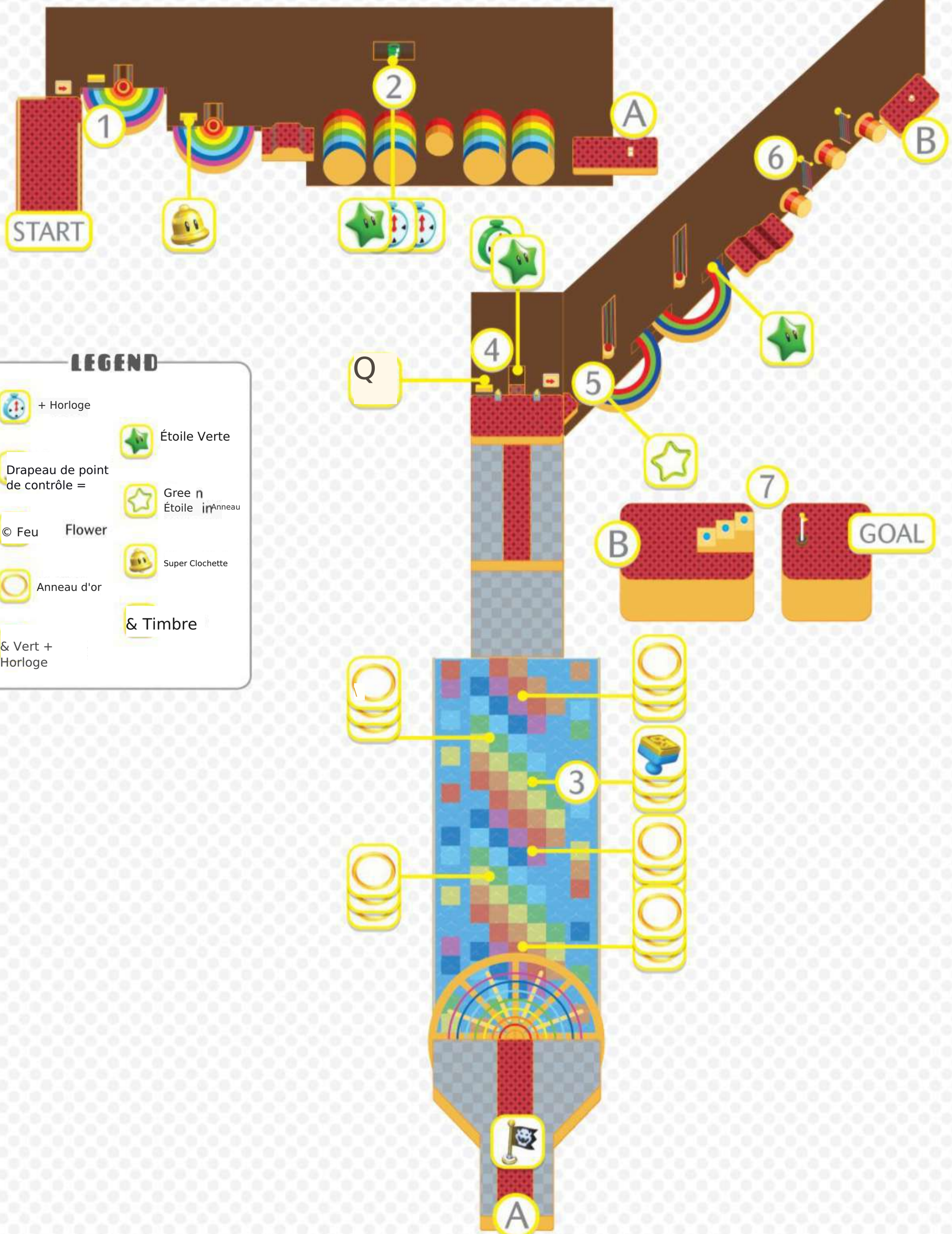
Un

WORLD STAR

iio)

MONDE ÉTOILE-I: =

Arc-en-ciel Courir



LEGEND

+ Horloge

Étoile Verte

Drapeau de point de contrôle =

Gree n Étoile in Anneau

© Feu Flower

Super Clochette

Anneau d'or

& Timbre

& Vert + Horloge

L'arc-en-ciel
plateformes dans le
au début sont
occupées par des groupes
de Skipsqueaks et
Skipsqueaks épineux,
pendant que les Ring Burners
feux cercles à travers le
plateformes.

GREEN STAR #1

WY

Quand vous trouvez
un ensemble de blocs
pendant que suspendu sur
rouleau arc-en-ciel
plateformes, utilisez le Cat
Power-Up pour grimper
à partir de ces blocs vers
trouver un tuyau menant à un
salle bonus. Ici, vous
devez guider deux verts
balles vers leurs objectifs respectifs
objectifs en manipulant
panneaux Rouge-Bleu avec
sauts. Faites celui-ci
sphère par sphère; c'est un
beaucoup plus facile ainsi.

STAMP

Plessie vous rencontre après le drapeau de pointage pour
une courte cavalcade.
Ne manquez pas le
Tampon caché
entre un ensemble de
Anneaux d'or sur le
côté droit de l'eau
glisser, à côté de
olounder.

GREEN STAR #2

Non Vous le deuxième
peut obtenir Étoile Verte
après le court
balade de Plessie. Deux torches non éclairées
torches sont à côté d'un
grosse porte, et l'éclairage
les torches l'ouvrent vers

révéler un Canon Nuage. Vous pouvez obtenir une Fleurs de Feu à partir d'un
Bloc caché à côté de la porte.

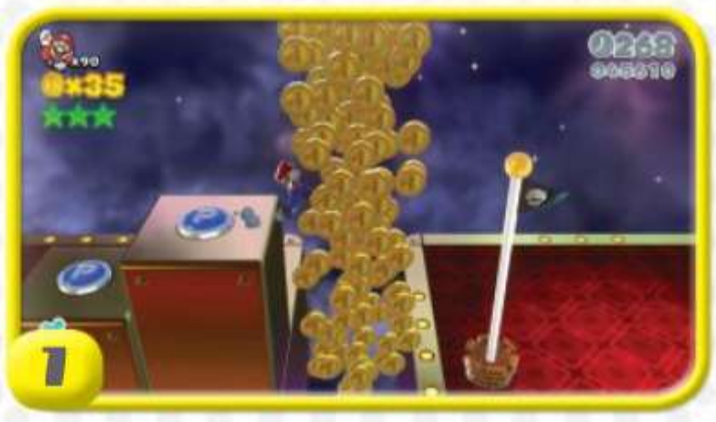
Le Canon Nuage envoie
vous vers une zone bonus. Vous
devez courir sur un ensemble de
Panneaux de couleur pour recréer
l'ancien apparence d'un
certain héros vêtu de vert
tout en évitant les Parabones.
Cela peut être fait plus rapidement
par le martelage au sol et l'aide d'un
Champignon Géant caché dans la zone.

GREEN STAR #3

À côté, le
gardé le
Canon cloud est
un ensemble d'anneaux arc-en-ciel
platforms. Le premier de
ceux-ci a une Étoile Verte
Anneau sur celui-ci. Collecter
les pièces vertes peuvent
peuvent être difficiles comme les épineux
Skipsqueaks et Ring
Les brûleurs travaillent ensemble
pour ralentir vous vers le bas.

Cela peut être un
section brutale, mais
heureusement c'est aussi
la dernière ligne droite,
Le petit roulage
les plates-formes sont en fait
moins sûres que les
les trapèzes entre les
eux. Rappelez-vous,
vous pouvez faire un
trapèze se balancer plus loin
pour gagner de la distance
pour des sauts plus longs !
Faites attention avec le
Skipsqueaks et le
Para Para-Biddybuds
dans cette zone. Ils
peuvent ruiner autrement
sauts parfaits.

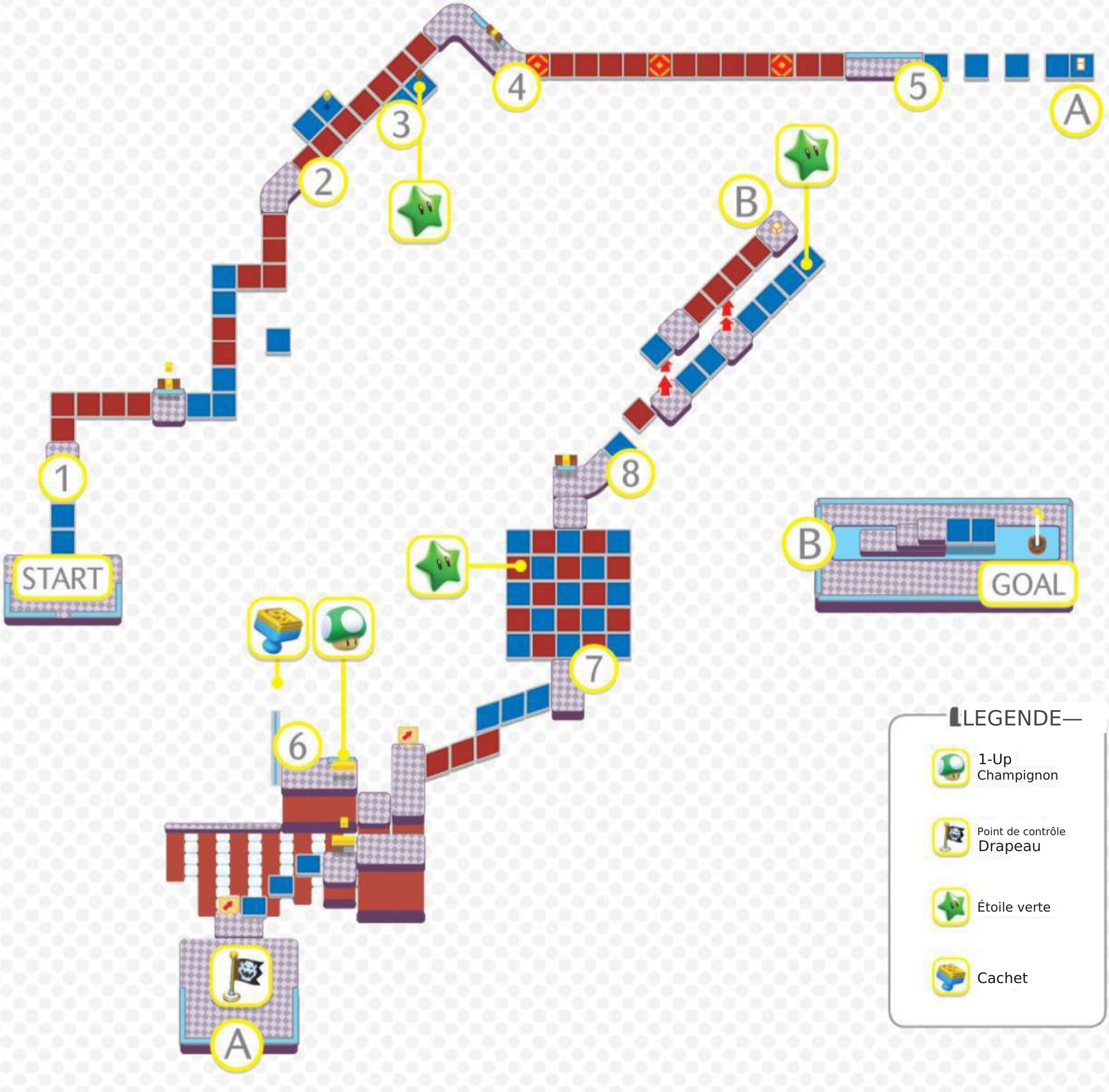
Le marches conduisant
en haut des Object Poteau
ont des interrupteurs P
cela chute Pièces
dans le zone, avec
le dernier interrupteur
laissant tomber des
centaines dans un puits
sans fond. Ne te laisse
pas distraire par la
richesse et tombe dans
le



votre perte tant que vous voyez la fin !

MONDE STAR-2:

super Galawny



LEGENDE—

- 1-Up Champignon
- Point de contrôle Drapeau
- Étoile verte
- Cachet

TIP

_La Super Feuille est la Super Meilleure

This le niveau peut être terminé sans Tanooki Power-Up, mais cela ne fait jamais de mal d'égaliser les chances. Il y a beaucoup de sauts de précision à effectuer tout au long de ce niveau !

Ce niveau comporte des ensembles de plateformes rouges et bleues qui tournent, jetant tout joueur se tenant dessus dans l'abîme. Le premier ensemble tourne, puis l'autre, dès que le premier a effectué une rotation. En plus de cela, des Octoombas sont parsemés dans tout le niveau, te tirant des boulets de canon.

CAUTION

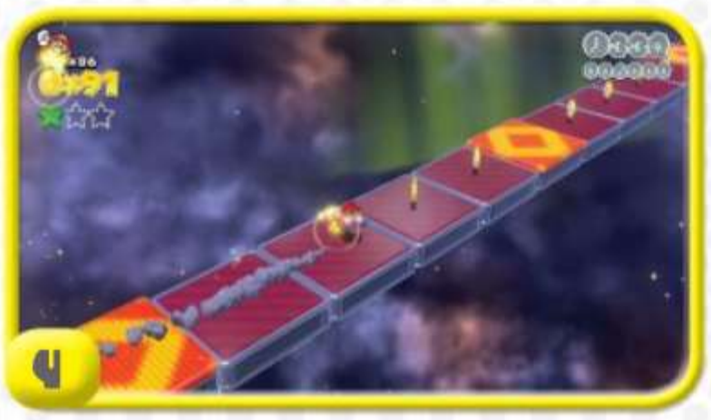
Octoomba Strong!

Octoombas can withstand regular stomp attacks from any height. You can bounce off them to reach higher platforms by holding down the jump button, which can help avoid hazards or even discover hidden items! To truly defeat them, you must use a ground pound attack.

GREEN STAR #1

Vous atteignez un longue étendue de plates-formes rotatives rouges gardées par plusieurs Octoombas. À gauche et à droite de ce pont sont bleus plates-formes.

La plateforme sur le à droite a un bloc que vous peut se tenir pour atteindre la première Étoile Verte. Les Octoombas peuvent détruire ce bloc et empêcher vous de obtenir le étoile, alors attention.



Cette longue rotation pont rouge a Dash Panneaux montés sur c'est. Si vous ne pouvez pas faire sauts intelligents avec le Power-Up Tanooki, les Panneaux Dash sont le plus sûr et le plus rapide itinéraire à travers.

Ce prochain ensemble de bleus plates-formes fournissent un autre problème . Vous devez traverser le écarts entre eux tout en tenant compte de le fait qu'ils vont tourner. Le dernier ensemble de plates-formes contient une Warp Box qui vous transporte vers sécurité relative et le drapeau de point de contrôle.

STAMP

À gauche d'un trio de Octoombas il y a une corniche à côté d'un mur vertical fait entièrement de bleus plates-formes rotatives. Vous devez d'une manière ou d'une autre escalader ce mur pour atteindre le Stamp. Des personnages comme Peach ou Luigi ont un avantage distinct avec le Tanooki Power-Up, et peuvent synchroniser leurs sauts contre les murs pour atteindre finalement le Stamp. Il est plus facile d'avoir une Super Bell prête uniquement pour cet objet.

GREEN STAR #2

un Non Au-delà le ponts à le à droite du Octoombas est un damier fait de plates-formes rouges et bleues. Vous pouvez facilement voir le deuxième Étoile Verte assis au sommet d'une plateforme rouge sur le côté gauche du plateau.

GREEN STAR #3

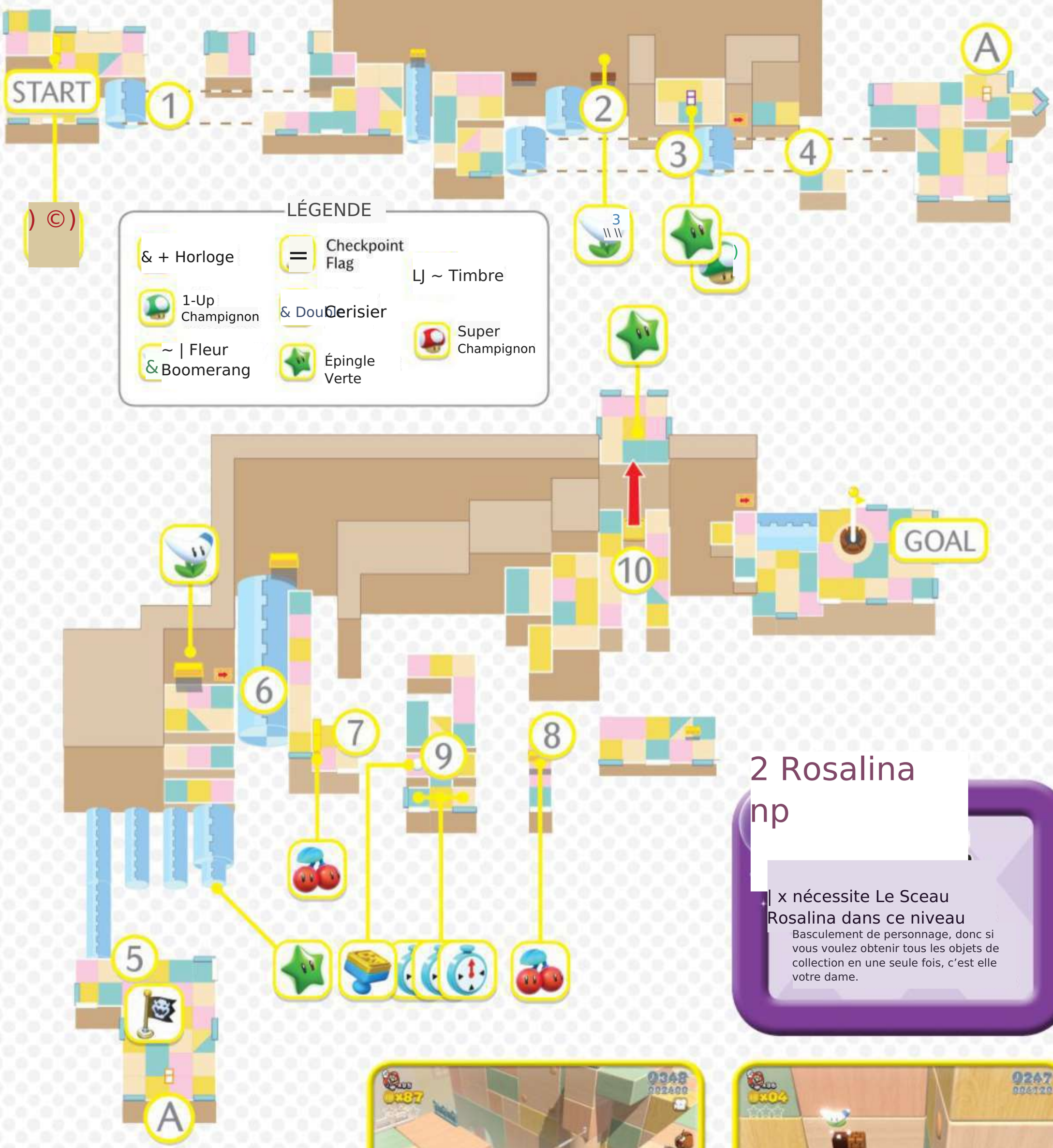
Y L'approche finale vers le... L'Étoile Verte est à travers deux niveaux de plates-formes rotatives, les deux gardé par Octoombas. La route supérieure mène directement vers le Warp Boîte directement vers le but Pôle, tandis que l'étoile est pendant à la fin de le pont bleu rotatif sur le niveau inférieur. Obtenez de retour à la Warp Box sur le niveau supérieur, et niveau terminé.

NOTE

Une princesse de l'espace apparaît!

Rosalina, de Super Mario Galaxy célèbre, apparaît à la fin de ce niveau, et dès que vous touchez le poteau d'arrivée, elle rejoint votre équipe en tant que cinquième personnage jouable personnage ! Regardez la page 284 dans le section « Secrets » pour voir l'étendue complète de ses capacités.

MONDE ÉTOILE-3 : Course roulante



2 Rosalina np

| x nécessite Le Sceau Rosalina dans ce niveau

Basculement de personnage, donc si vous voulez obtenir tous les objets de collection en une seule fois, c’est elle votre dame.

Passer ce niveau exige d'utiliser des plate-formes roulantes, de vous placer au bord de la chute vers votre destin. Soyez toujours prêt à réagir aux ennemis qui attaquent pendant que vous faites rouler la plate-forme vers l'avant.

Obtenir la Fleur Boomerang ici peut être extrêmement utile pour ce niveau ; elle vous aide à éliminer les ennemis pendant que vous êtes sur les rouleaux.

c est le Guide officiel du jeu PRIMA

GREEN STAR #1

Une Boîte Mystère
près du
Queue de Boomerang
La Fleur vous emmène
jusqu'à la première Étoile Verte
salle bonus. À l'intérieur
la salle bonus, vous avez
pour faire pivoter la pièce par
en courant vers la droite
jusqu'à ce que vous puissiez
atteindre l'étoile.

Un bloc invisible ?
contient un Double
Cerise sur cette petite
plate-forme latérale,
pour des raisons qui ne sont pas
immédiatement apparentes.

Cependant, si vous voulez
la troisième Étoile Verte,
vous devez préserver
ton / votre Double Cerise
clonage dans toute cette section.

Un autre ? invisible
Bloc avec un Double
La cerise peut être trouvée
sur une petite île
derrière un Conkdor
plus loin dans cette zone,
près des tas de pièces.
Ça ne fait pas de mal de
avoir le corps supplémentaire si
tu joues seul.

Les Conkdors peuvent être
un problème, frappant
le rouleau lorsque vous passez
eux. C'est ici que
le Boomerang
Power-Up peut vraiment
briller.

STAMP

Un petit côté
parcours pendant
cette section
mène au tthe
échange de personnage qui
nécessite Rosalina. Cela
est l'endroit où le tampon peut
être trouvé, ainsi que
quelques horloges, si vous êtes
à court de temps.

GREEN STAR #2

Le deuxième
Étoile verte est
visible depuis le
Drapeau de point de contrôle. Vous
devez faire pivoter le petit
rouler c'est en dessous pour
resserrez l'étoile vers vous
pour une collecte en sécurité.

C=

ÉTOILE VERTE n°3

Quand vous
voir les trois
Conkdors
en face des rangées de pièces
vers le nord, déplacez le
rouleau vers ces pièces
et travaillez à travers
le couloir là-bas,
en battant Stingbies
soigneusement au fur et à mesure.
encounter un Multi-Vator
qui vous oblige à utiliser
un clone de Double Cherry
ou avoir un second joueur
présent. Cela vous emmène
jusqu'à l'Étoile Verte
et une Horloge verte +.

Le proche
Fleur Boomerang
peut faciliter la navigation
ce U en forme de
corridor sur le Roller
beaucoup plus facile, laissant
vous dégager un chemin
à travers les ennemis
sans avoir à
faire trop de figures
sauts.

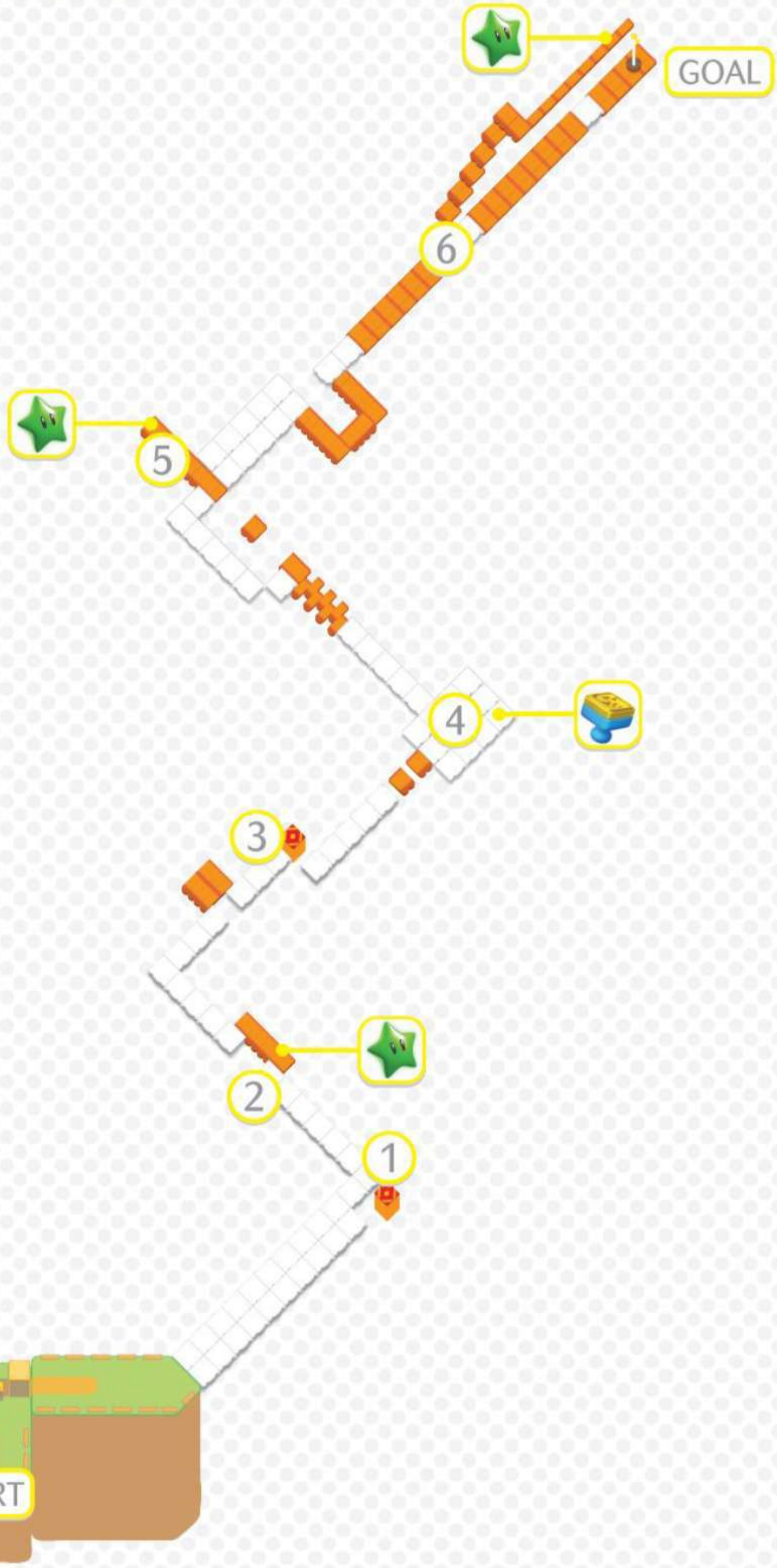
Le MONDE

STAR-4: Poteau de but

LEGEND

Green Star

Stamp



Le poteau d'objectif se dresse près du début du niveau, se moquant presque vous. Vous pourriez même se demander pourquoi vous étiez accordée 100 ticks sur le minuterie pour ce niveau. Tout que tout change lorsque Le poteau d'objectif commence en fuyant vous. Donc cela va être comme cela.

Le poteau d'objectif passe au-dessus de certains nuages plates-formes et un Dash Panneau à à utiliser/la garder & Dash Panneau mais le en haut la vitesse supplémentaire intervient pratique, surtout si vous essayez de en toute sécurité collecter la première Green étoile qui arrive.

GREEN STAR #2

Le deuxième L'Étoile Verte est à la fin du un bloc Donut pont. Pour l'attraper pendant que en revenant aussi sur le chemin principal, qui est gardé par plus de Walleye, peut être délicat. C'est beaucoup simplifié si vous avez utilisé des panneaux Dash et un raccourci à proximité.

TIP

An Early Finish!

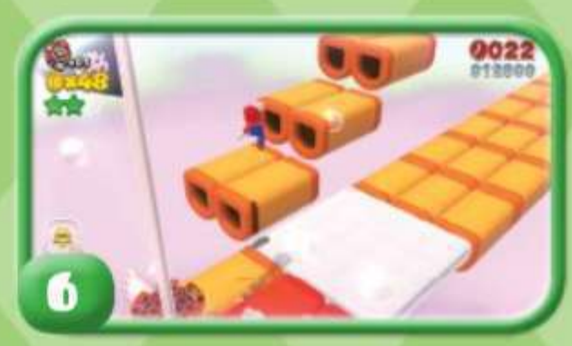
Il est possible d'attraper le Pôle But tôt à d'autres points du niveau, mais c'est l'un des les endroits les plus courants pour le faire. Prendre le raccourci pour une course plus directe vers la deuxième étoile, si vous êtes resté près du Pôle But Pôle, peut en fait vous mettre devant lui!

GREEN STAR #1

La première Green Star plane au-dessus d'un Donut Block près d'une nuée de Para-Biddybuds. Si vous avez utilisé le Panneau de Dash, vous n'aurez pas autant de temps pour faire le virage et le saisir, mais vous avancez rapidement assez pour atteindre en sécurité autour du Para-Bid-dybuds.

GREEN STAR #3

Le dernier l'étirement est un long pont constitué de rien que Donut Blocs. Notez que sur la gauche vous pouvez trouver plus de Donut Blocs menant pont.



L'étoile peut être trouvée le long des blocs Donut. Continuez simplement à courir vers l'avant et vous la verrez.

Ce Panneau de Dash est un un peu un piège. Essayer pour l'atteindre il faut un saut dangereux, et essaier de revenir sur le parcours principal tout en évitant les autres les pièges sont rendus plus dangereux par sa accélération.

STAMP

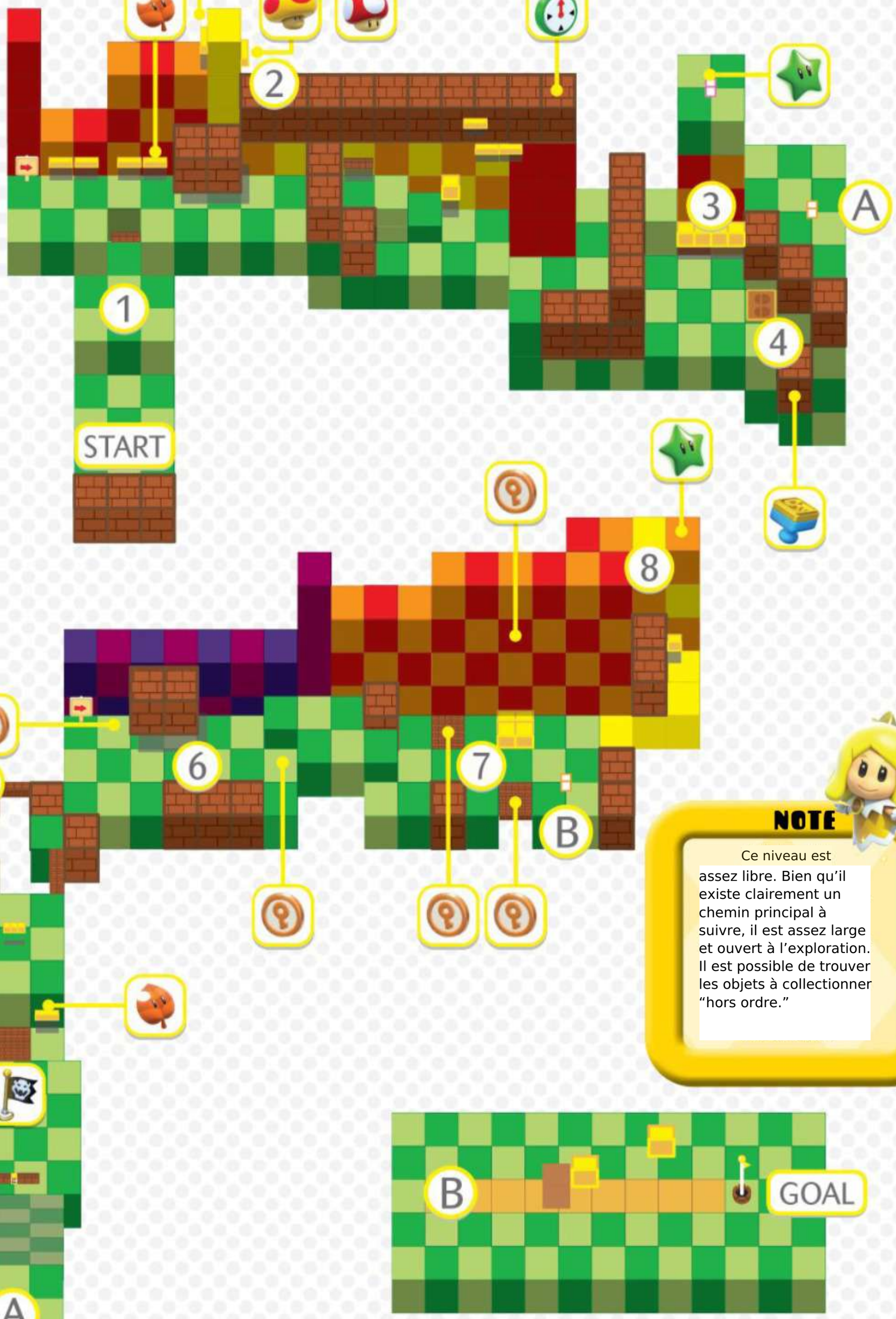
Le tampon est gardé par un Walleye. Vous n'avez pas beaucoup de temps pour le tromper, saisir le Tampon, et poursuivre la chasse pour le Poteau But.

Monter sur le dessus de le Poteau But peut être difficile, car il ne arrêtez de bouger. Le meilleur chose que vous pouvez faire est de arrêtez de sprinter et courez le long des sommets des Blocs Donut jusqu'à vous pouvez voir le But Poteau qui se rapproche, puis descend sur celui-ci. Vous pouvez vous éviter beaucoup d'ennuis en essayant d'attraper le Poteau But à la fin en apportant un Power-Up Chat.

MONDE super Block Land 5:

LÉGENDE

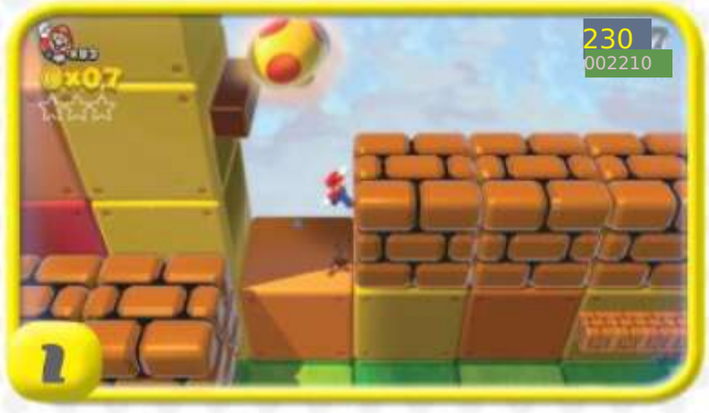
- Drapeau d'aire de contrôle
- Vert + Horloge
- Étoile Verte
- € Jeton Clé
- Mega Mushroom
- Super Feuille
- Super Champignon
- Stamp/ Cachet



Les Bob-ombs que vous rencontrer dans ceci le niveau peut être utilisé pour aider à récupérer objets, ou casser ouvert les blocs qui autrement ne pouvait pas s'ouvrir en toute sécurité.

Pour partir éventuellement cet endroit, vous avez besoin pour trouver cinq Clés Pièces. Les deux premiers ne sont pas loin de deuxième Étoile Verte emplacement, près d'un paquet de Chargin' Chucks. N'écrasez pas au sol les Gros Blocs dans au sol à côté de eux. Il n'y a rien sous eux pour briser votre chute !

Le champignon géant dans cet invisible ? Bloc peut vous aider à éliminer rapidement de nombreux obstacles dans ceci zone. C'est définitivement à utiliser.



GREEN STAR #1

[3 (Pas AN)

Près de la Warp Boîte leadant loin du section de départ il y a un ensemble de grands blocs ? qui, lorsqu'ils sont touchés, étendent ciel. Vous pouvez utiliser ces extensions comme escaliers pour atteindre une autre Boîte Mystère qui vous emmène dans une pièce bonus.

Dans la pièce bonus, vous avez 10 secondes de jeu pour atteindre l'Étoile Verte. Utilisez les blocs ? là-bas pour créer un escalier qui mène vers elle.

Deux autres Pièces-Clés peuvent être trouvées un peu plus loin à partir de la première paire : l'un est à vue d'œil sur le niveau du sol, et l'autre est enterré sous petit des blocs vers la gauche d'un ensemble de grands blocs ?.

STAMP

Le Tampon est dans une petite alcôve cachée derrière un Grand Bloc ; près l'emplacement de l'Étoile Verte n°1. Vous pouvez y accéder sans le Mega Champignon tant que tu es grand, alors tu peux utiliser un grondement sur les blocs. Tu peux aussi casser les Gros Blocs en utilisant l'écran tactile du GamePad.

La cinquième Pièce Clé peut être atteinte en utilisant ces blocs ? pour créer une tour sous elle, le Pièce Clé. Vous pouvez faire cela facilement en laissant une marche Bob-omb dans les blocs et exploser.

GREEN STAR #2

Le second L'Étoile Verte est à l'intérieur d'une Roche Bloc non loin du Drapeau de Point de Contrôle. Vous devez utiliser une Bombe pour l'exploser. Faites attention à la proximité de vous tenez-vous prêt à l'explosion; cela peut détruire les blocs autour de votre cible et vous faire tomber dans l'abîme, si vous n'êtes pas prudent.

GREEN STAR #3

| Y J L'Étoile finale est derrière Verte une Boîte d'ennemi. Utiliser des Bob-ombs pour détruire les Gros Blocs derrière cela, puis explorer la corniche nouvellement ouverte pour trouver un bloc ? qui que vous pouvez utiliser pour créer un tour qui mène jusqu'à le étoile.

MONDE ÉTOILE-6 : Passerelle en nid d'abeille

LEGEND

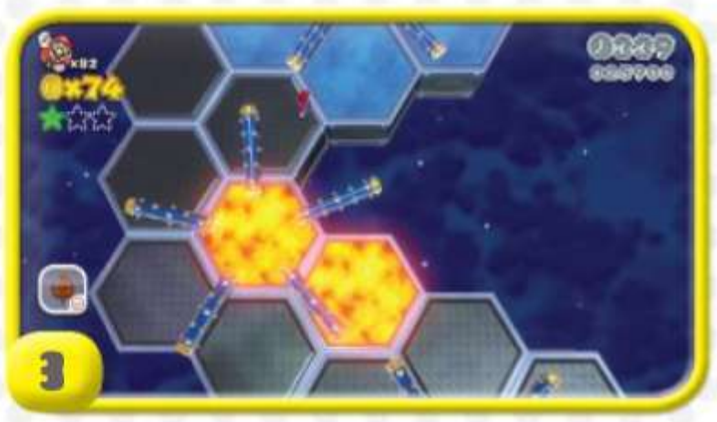
- Boomerang Flower
- Double Cherry
- Green Star
- Stamp

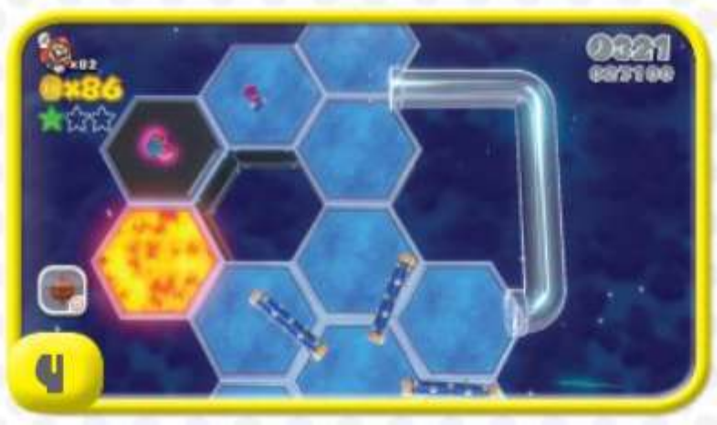
Honeycomb Starway adopte une perspective du haut vers le bas, la caméra défilant constamment vers le haut. Vous devez guider votre personnage autour des ennemis et des obstacles, parfois en attendant que le niveau crée un terrain sur lequel vous pouvez marcher.

Prenez le Boomerang Power-Up au tout début de ce niveau (et essayez de le garder). Des essaims de Para-Biddybuds sont les plus ennemis courants ici et un seul boomerang peut effacer une ligne entière de toute une rangée d'entre eux.

Faites attention aux Plantes-piranhas de feu sur les côtés de cette section. Pendant que vous attendez que le terrain se crée, vous n'avez pas beaucoup d'espace de manœuvre pour éviter les boules de feu entrantes.

Rouleaux épineux rotatifs peut rendre les déplacements à travers cette zone difficile. Faites de votre mieux pour les éviter et les plages de lave. Glace les plateformes sont plus problématique, car elles peuvent vous faire glisser dans d'autres dangers.



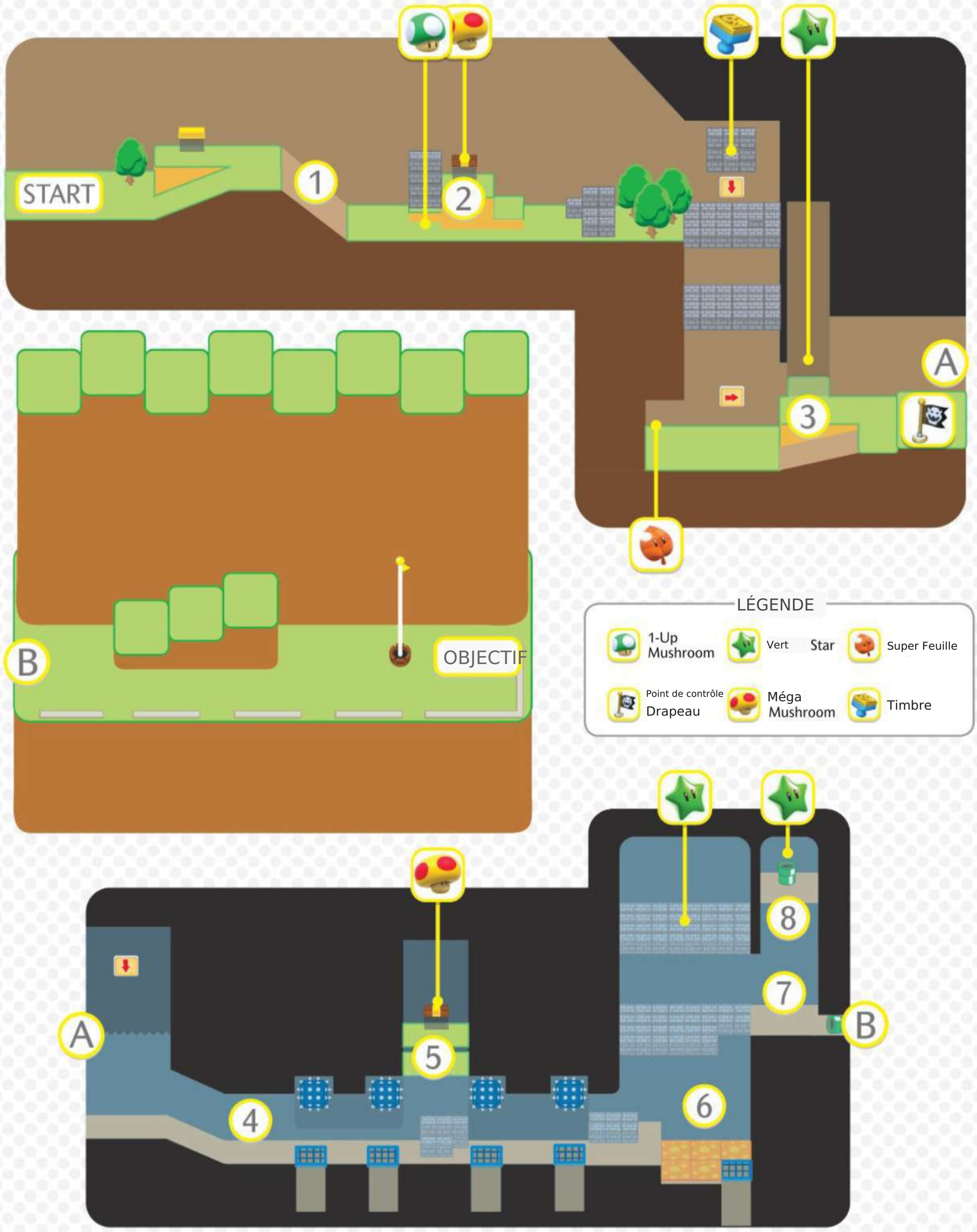


Obtenez ce Double Cerise. Cela, combiné avec un Boomerang Power-Up, peut faire combattre les ennemis bien plus facile.

Pour atteindre le sommet du Poteau d'Objectif, vous devez gravir une série de plateformes hexagonales qui se mettent en place devant le poteau. Vous n'avez qu'une seule chance à cela; manquer maintenant signifie que vous devrez recommencer tout le niveau !

SUPER MARIO 3D WORLD

MONDE STAR-7: Garganluan Grotto



Les Tours Goomba sont trouvées à travers cette zone. Ne pas être pris au dépourvu par eux en vous dépêchant à travers.

STAMP

Prenez un Mega Champignon, et écraser votre chemin en avant jusqu'à vous atteignez un sol fait à partir des Rock Blocks, avec huit autres Rock Blocks qui flottent au-dessus d'eux. Détruisez ceux qui flottent bloque pour trouver le Stamp.

GREEN STAR #1

Pas SA)

Ce mur de Blurkers peut être dissipé simplement en soufflant dans le microphone GamePad, ou en l'attaquant avec des objets de puissance à distance. Vous pouvez alors faire du wall jump à l'intérieur

et

l'alcôve pour atteindre l'étoile verte.

Attention aux bloopers et les évents d'eau ici. L'eau les évents sont particulièrement dangereux, car ils peuvent occasionnellement pousser vous en face d'ennemis et des blocs à pointes semblables.

GREEN STAR #2

Avec le/la Mega Champignon, avancez jusqu'à ce que vous atteigniez un ensemble de Trampolines Champignon. Pousse au sol sur ceux Trampolines Champignon pour vous lancer vers le haut à travers deux couches faites à partir des Rock Blocks. Le la deuxième étoile est au-delà le deuxième mur. Ce/la peut à être fait seulement si vous êtes grandi par le Mega Champignon !

Près du deuxième L'Étoile Verte est un tuyau qui mène jusqu'à la fin de le niveau. Cependant, si vous nagez vers le haut les rayons de lumière venant du toit au-dessus, vous pouvez trouver un autre tuyaue menant à une zone bonus zone .

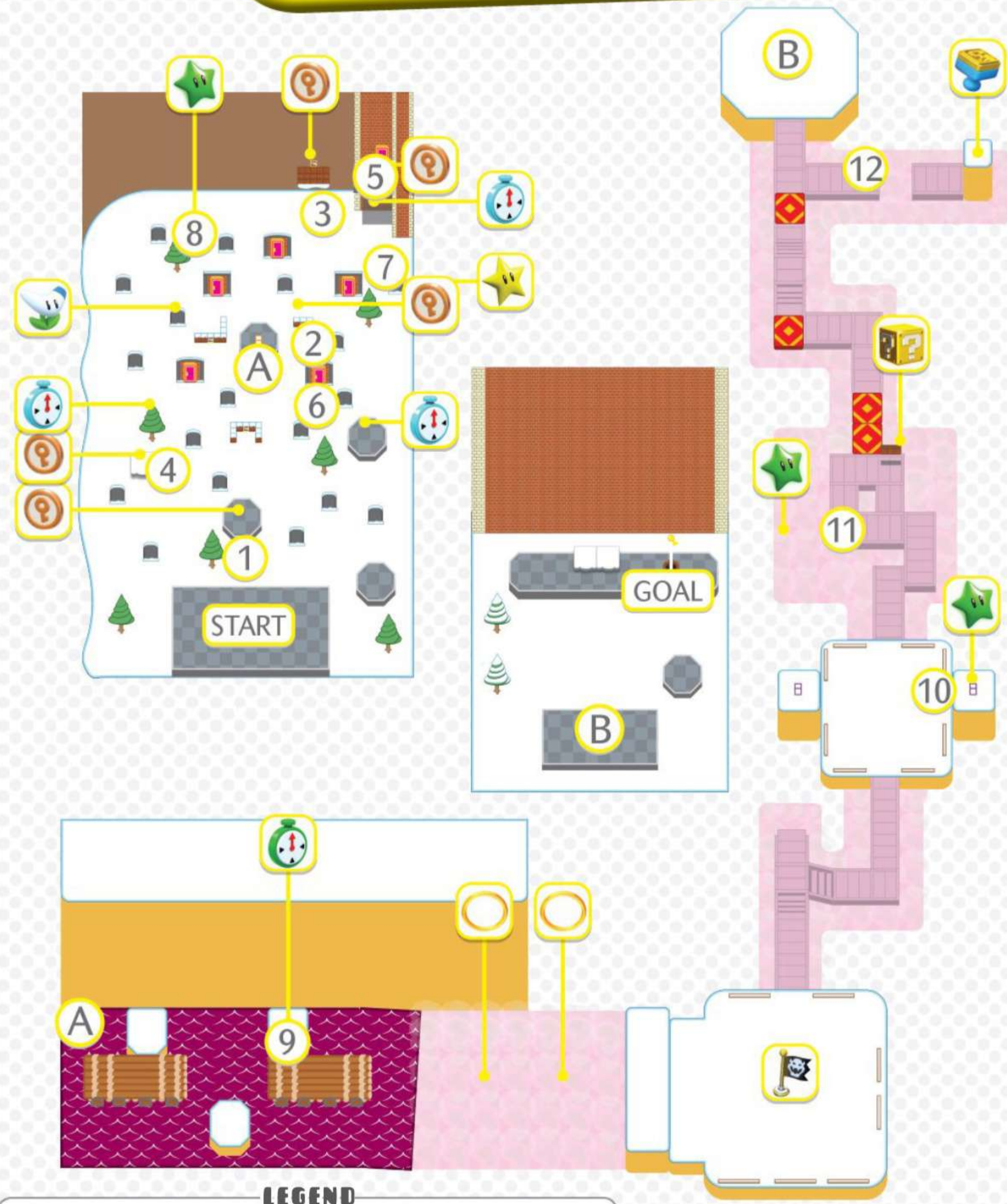
GREEN STAR #3

Pas WW

Le bonus zone remplit avec de longues rangées de Pièces bleues une fois que vous appuyez sur l'interrupteur P. Attrapez un Mega champignon depuis le bloc à proximité ? Block pour vous assurer que vous pouvez atteindre tous les bleues pièces à temps pour gagner le étoile verte finale. Il y a il y a trois vagues de bleu Pièces, et vous ne pouvez pas espérer en collecter tous les Pièces bleues sans le la puissance du champignon méga.

Lorsque vous atteignez un ensemble de blocs rocheux sur le fond de la mer, nagez vers le haut pour trouver un zone de rebord cachée. Récupérez un Mega champignon du ? Bloc là-bas.

MONDE ÉTOILE-8 : brouillard de Peepa



LEGEND

(&) + Horloge

Boomerang Flower

Anneau doré

Étoile verte

Pièce-clé

7 Boîte

Checkpoint Flag

Écran,

Tampon Super Étoile CY

This level starts you in the middle of a large field, and

avant ft Étoile verte Sk pour

n leave

arp Box

collect

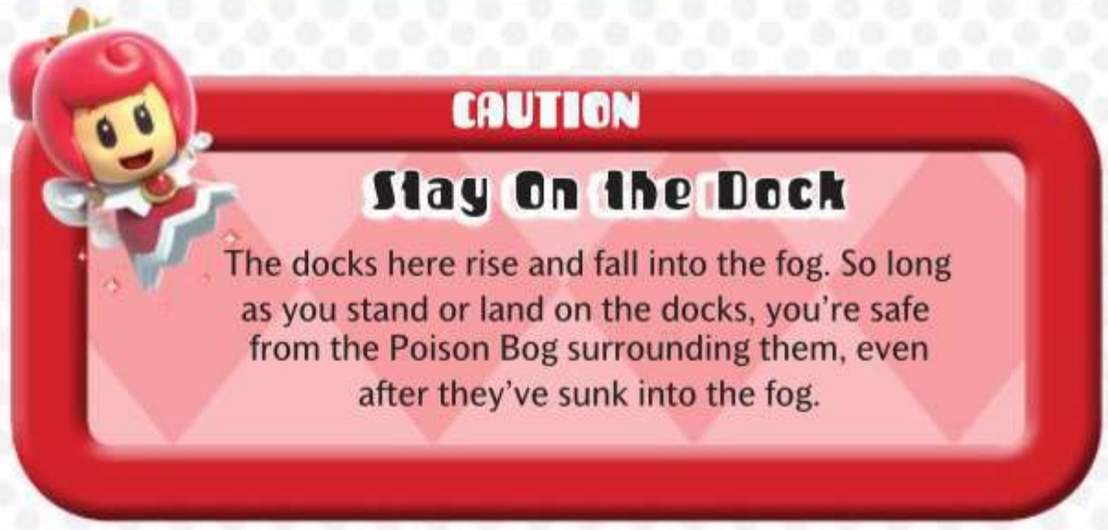
Th

vous devez trouver cinq Pièces-clé comme aussi, un seul

La première Pièce Clé est devant où vous commencez le niveau, entouré par les Peepas qui apparaissent lorsque vous vous rapprochez.

Après avoir cherché tous les des Pièces Clés, vous il se peut que le temps soit compté. Ne manquez pas le Vert + Horloge au début de la promenade en radeau !

Une Pièce Clé est très proche de la Warp Box toi besoin à déverrouiller. Frappe le Rouge POW Bloc au sol pour créer un ensemble d'escaliers qui te permettent de l'atteindre.



Au nord de cette Pièce Clé Pièce, vous pouvez trouver un autre derrière un mur de blocs. Détruisez cela en frappant le Rouge POW Block et vous obtenez un accès facile à la pièce-clé.

La quatrième pièce-clé se trouve au-dessus une plate-forme nuageuse invisible près d'un pin. Le platform se lèvera jusqu'au clé lorsque vous vous tenez dessus. La plate-forme nuageuse invisible plate-formes bougent constamment en mouvement, et elle n'attendra pas que vous aidiez à atteindre l'étoile verte.

La pièce-clé la plus difficile à récupérer est sur un balcon 5 with non manière immédiate de l'atteindre. Cherchez une porte particulière quelque part dans le brouillard 6). L'entrée y mènera directement à la pièce-clé.

GREEN STAR #3

Cette étoile est flottant à l'écart de le côté du quais. Vous avez pour lancer une boule de neige (ou utiliser un boomerang) pour la récupérer en toute sécurité.

GREEN STAR #1

Une nuée de Peepas a Capitaine Toad entouré, et il ne te donnera pas un Green Étoile jusqu'à ce qu'elles disparaissent. Si vous courir vers l'autre côté du champ { 7), vous pouvez trouver un Super Étoile en donnant un coup de pied au sol devant une pierre tombale.

Retournez rapidement à Capitaine Toad et prenez sortez les Peepas avant le L'Étoile Superuse s'épuise !

STAMP

Pendant la course boostée par le Dash Panel jusqu'à la finale Warp Box, prenez l'itinéraire latéral vers la droite, en faisant assurez-vous de sauter par-dessus une faille sur le trottoir. Le tampon est sur une petite île au milieu du marais.

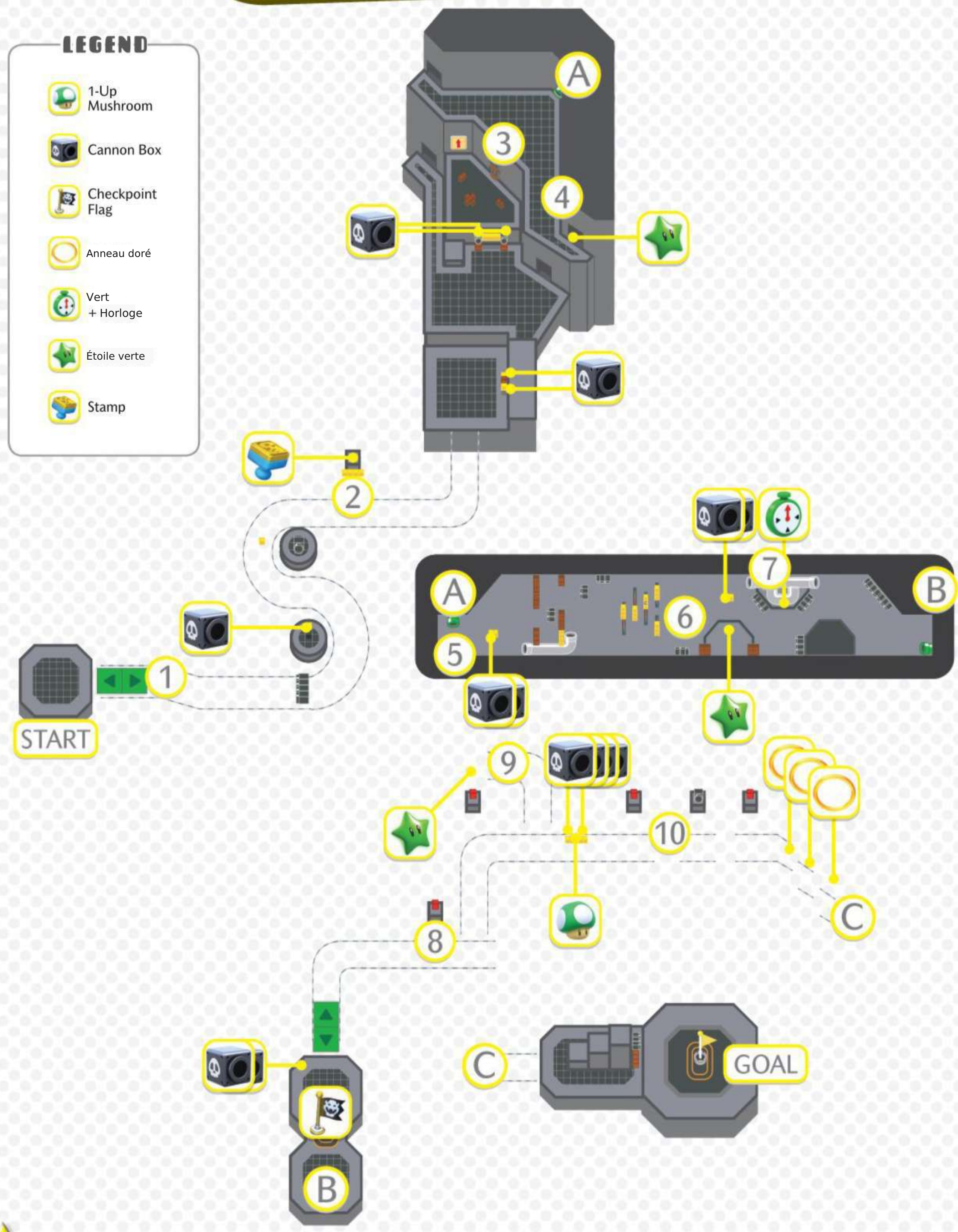
SUPER MARIO 3D WORLD

MONDE

STAR-9: Cosmic Canon Clusters

LEGEND

- 1-Up Mushroom
- Cannon Box
- Checkpoint Flag
- Anneau doré
- Vert + Horloge
- Étoile verte
- Stamp



NOTE

Green Siar
Déverrouiller Reguirem nl

210 Étoiles Verts

TIP

La Boîte à Canon peut ouvrir par explosion les murs cassables des murs dans cette zone pour des trésors cachés. Si vous + avez perdu votre première Boîte à Canon, d'autres sont fournies à travers le niveau.

Vous devez utiliser un Tableau de commutation pour naviguer dans ce niveau, ce qui est compliqué par les nombreux canons et Parabones présents sur l'ensemble du niveau. Vous pouvez récupérer une Boîte à Canon près du premier ensemble de canons sur la piste du Tableau de commutation pour aider à égaliser les chances

GREEN STAR #1

Après vous aidez à grimper le mur-canon, ne partez pas tout de suite dans le tuyau. Vérifiez à droite du plateforme pour trouver une mur cassable. Faites-le exploser ouvert pour localiser le premier Étoile Verte.

STAMP

Au début, vous voyez une plateforme avec le Sceau à côté de la piste du Tableau de commutation, avec des blocs ? à côté. Tirez sur les blocs ? avec une Boîte à Canon pour créer une passerelle afin que vous puissiez récupérer le Sceau.

Entrer dans le tuyau vous mène à une section sous-marine à défilement automatique, remplie de plus de canons, de blocs et de blocs ?.

Le faire monter ceci mur exige vous rebondir de boulet de canon à cannonball. Heureusement, ils tirent tous en séquence, donc la synchronisation est très prévisible. Un Chat Power-Up, si disponible, peut aider aussi avec ceci.

Cosmic Cannon Cluster

GREEN STAR #2

» Power-Up, le Chat Tanooki

Power-Up, et

L'Attaque tournoyante de Rosalie peut aider à atteindre l'Étoile Verte. Faites exploser les blocs montrés sur cette partie de la section natation pour entrer dans une pièce cachée avec des piles de Pièces et la seconde étoile.

Une horloge verte + est cachée dans le Tuyau clair près de la deuxième Étoile Verte. Utile si vous manquez de temps

Les pistes du Plateau de commutation au-delà du Drapeau de point de contrôle doivent être complétées en tirant sur les blocs rouges avec une Boîte à Canon, sinon vous êtes perdu

GREEN STAR #3

AUCUNE SA)

Le finale Vert Étoile peut être atteint seulement en changeant le Plaque d'Intérruptions piste vers pour vous diriger dans cette direction, et même alors vous ne pouvez pas l'atteindre physiquement sans perdre une vie. Utilisez la Boîte à Canon pour tirer sur l'étoile !

Cette dernière étape peut être difficile. Les parabones peuvent gâcher vos tirs sur les blocs de ! pour compléter les tracés, tandis que les canons continuent de vous harceler, si vous n'utilisez pas un

Power-Up Chat, vous doit utiliser un long sauter pour rebondir sur un ensemble de boules de canon afin d'atteindre le sommet du Poteau d'objectif.

Rosalina et Peach ont une capacité de saut exceptionnelle et n'ont pas besoin d'utiliser un grand saut ici.

STAMP

World Star : Sprixie House

Vous pouvez entrer dans cette Maison Sprixie dès que vous arrivez au Monde Étoile. Elle est à côté du niveau Capitaine Toad.

MONDE ÉTOILE :

Le Capitaine Toad prend Spin

bo =

Ce niveau est débloqué immédiatement après avoir débloqué Monde Étoile.

Ce niveau est intéressant, car vous le faites pivoter de 90 degrés à chaque fois que vous appuyez sur un interrupteur P. Vous pouvez essentiellement collecter les étoiles vertes dans n'importe quel ordre, car il y aura toujours un interrupteur P à portée. Faites juste attention aux ennemis et tout ira bien.

GREEN STAR #1 AND #2

SN)

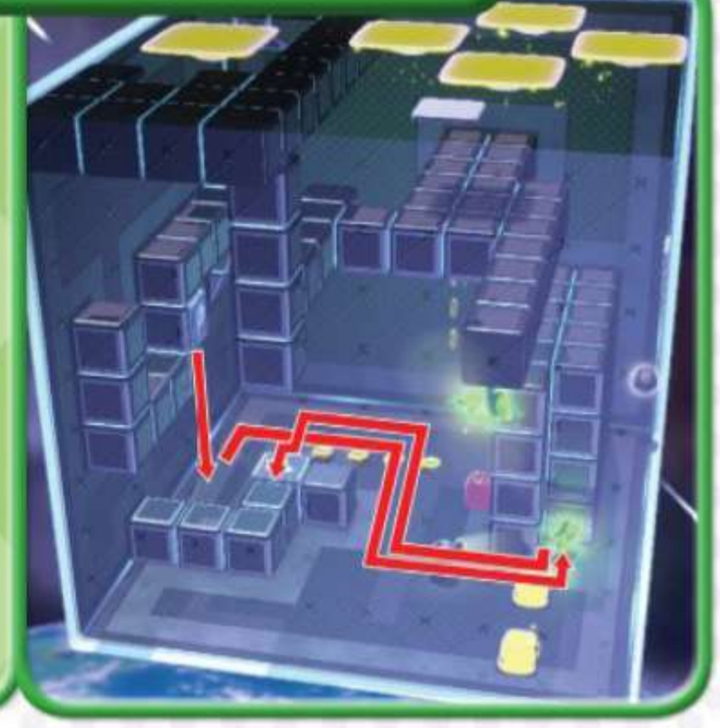
Appuyez sur le premier interrupteur P à côté duquel vous commencez, puis descendez vers le bas, évitez l'ennemi et attrapez la première Étoile verte. Ensuite, vous pouvez descendre au niveau inférieur et collecter une autre étoile. Dirigez-vous vers l'interrupteur P près des quatre Fizzlits au niveau du sol.

GREEN STAR #3

Db rop back vers le bas vers le sol niveau, et vous faites le tour autour vers la troisième étoile. Appuyez sur l'interrupteur P à proximité quand vous êtes terminé.

GREEN STAR #4

3 » Vous devez faire pivoter la caméra jusqu'à ce que vous puissiez voir la quatrième étoile, qui est protégé par deux plus de méchants. Attendez qu'ils vous donnent une chance de les contourner, attrapez l'étoile, et courir vers le prochain P Switch.



GREEN STAR #5

Pas de coup sur ce P Switch vous fait tomber directement sur une créature à côté du dernier Étoile Verte. Synchronisez la rotation afin que vous tombiez sur le ennemi alors qu'il est non électrifié, puis recueillez l'étoile.

SUPER MARIO 3D WORLD

WORLD MUSHROOM

Bienvenue dans World Mushroom ! Drawin, g upon levce que vous avez vu pendant le premier ajout huit mondes du jeu, ce monde, et celui qui suit, tournez vers ces d'un nouveau niveaux, augmentant considérablement le défi; reconnaître un Just because endroit ne signifie pas que vous pouvez appliquer tout de vos anciennes connaissancesge à cela !

NOTE

Les niveaux dans World Mushroom font n'ont pas d'Étiquettes à collecter.

WORLD MUSHROOM-1: Night Falls on Really Rolling Hills

LEGEND

+ coq	Fleur de feu	Green Star Ring
1-Up Mushroom	Étoile verte	super star

Vous avez 30 secondes sur l'horloge au début de ce niveau, et la seule façon de le traverser tout en collectant tout est de vous déplacer aussi vite que vos jambes vous le permettent d'Horloge + à Horloge +. Vous n'avez vraiment pas le temps de plaisanter !

Ces caisses en bois contenir un Super Étoile, qui peut aider que vous gérez avec les des ennemis qui essaient de se mettre sur votre chemin pour un court délai.

ÉTOILE VERTE n°1

Juste au-dessus d'un petit roulement; col occupé par Spiny Skipsqueaks est une bague Étoile Verte Deux rangées de Vertes des pièces apparaissent sur les collines voisines collines roulantes.

Toujours chercher rapides ou plus faciles trajets. Par exemple, plutôt que de s'occuper de ces collines ondulantes, utilisez l alcôve ici, collectez une horloge et évitez les tracas des les ennemis également

GREEN STAR #2

bl) tu as pris le

hors d'une plateforme cloud invisible pour atteindre

la deuxième Étoile Verte.

la deuxième Étoile Verte.

GREEN STAR #3

À la fin du bas

l'itinéraire est un tuyau qui vous emmène vers un salle bonus avec deux Spinies qui la gardent.

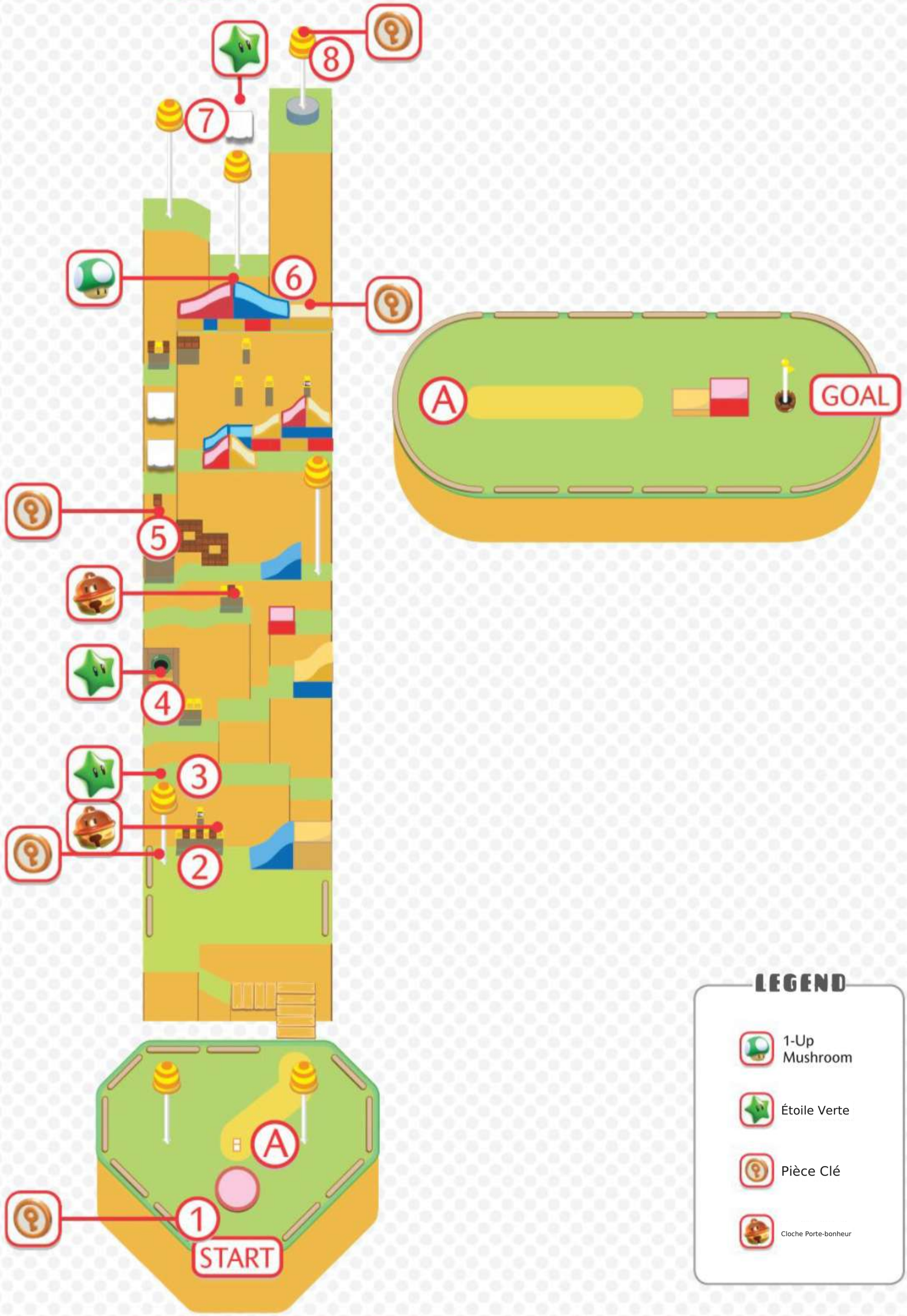
à éclairer toutes les couleurs panneaux dans la pièce comme.

quick as you can; the Green Star appears at de l'escalier le sommet du côté gauche de la pièce.

Tomber des rouleaux n'est pas la fin du monde ici. En fait, si vous manquez de un une attaque à distance pourrait être plus sûre pour vous de le faire afin d'éviter de devoir gérer les Spiny Skipsqueaks.

Quand vous entrez dans les catacombes et atteignez la bifurcation, le itinéraire du haut n'est pas seulement plus rapide, mais il vous permet aussi de vous aligner pour collecter une Étoile verte.

WORLD MUSHROOM-2: Spiky Mount Beanpole

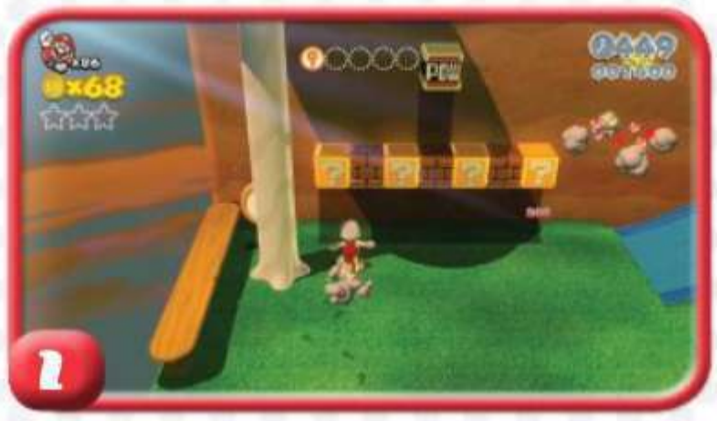


LEGEND

- 1-Up Mushroom
- Étoile Verte
- Pièce Clé
- Cloche Porte-bonheur

Si vous voulez compléter ce niveau, vous devez trouver cinq Pièces Clés avant vous peut atteindre l'objectif Poteau. Le premier peut être trouvé juste derrière le départ du niveau.

La pièce clé n°3 est trouvée à côté d'un petit formations de blocs sur le côté gauche de montagne,



Les blocs ? ici cachent un spécial Power-Up : le Lucky Bell ! C'est un version améliorée de la Super cloche. Vous êtes aussi maniable que d'habitude, mais maintenant vous obtenez la capacité de tourner en une statue dorée lorsque vous exécutez le grondage au sol, et générez des pièces en utilisant cette technique.

La quatrième pièce clé est du côté droit de la montagne, à en bas d'une colline ce qui est une paire d'épines sont des rouleaux à pointes.

De plus, l'arbre à côté de ce Power-Up cache la deuxième pièce clé derrière lui.

GREEN STAR #1

La première L'Étoile verte est derrière une Pointe, sur le rebord juste au-dessus du premier Lucky emplacement de Bell.

GREEN STAR #3

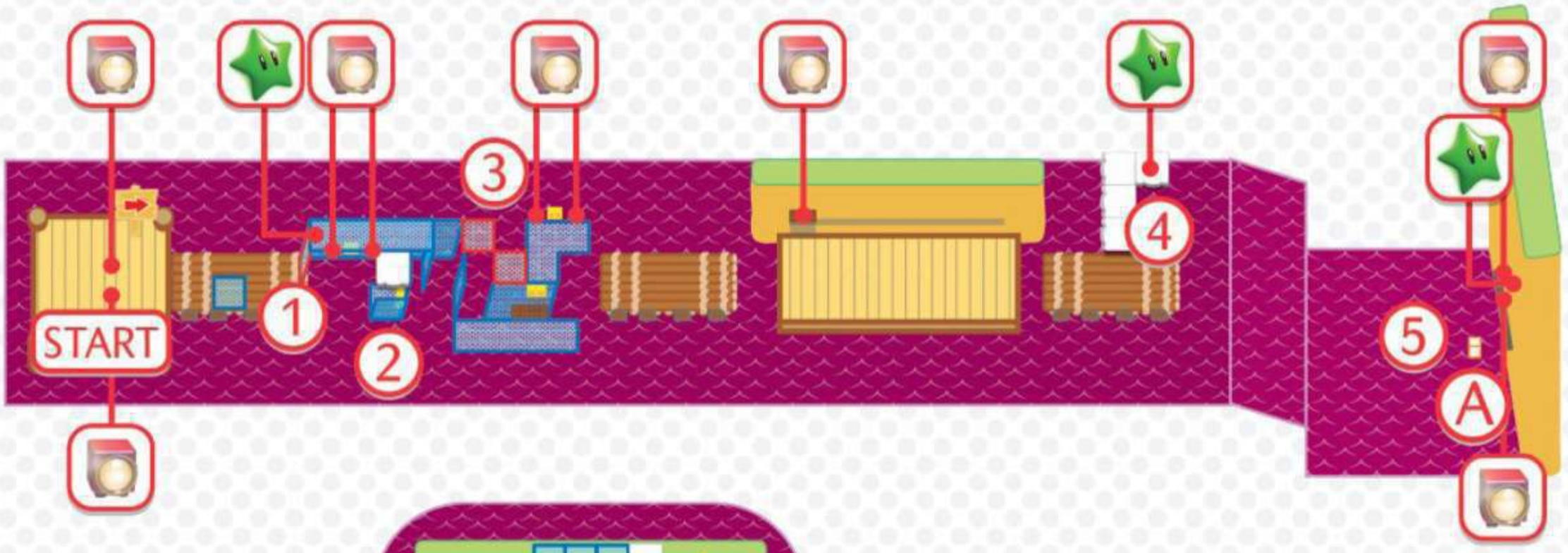
Au sommet de la montagne, il y a trois arbres à gravir. Au-dessus de l'arbre du milieu se trouve un nuage plate-forme, et qui plane bien au-dessus se trouve le troisième Vert Étoile. Vous allez doit utilisez le arbre à à sa droite pour atteindre l'Étoile. Faites attention que vous ne manquez pas votre sautez et tombez à votre destin plutôt!

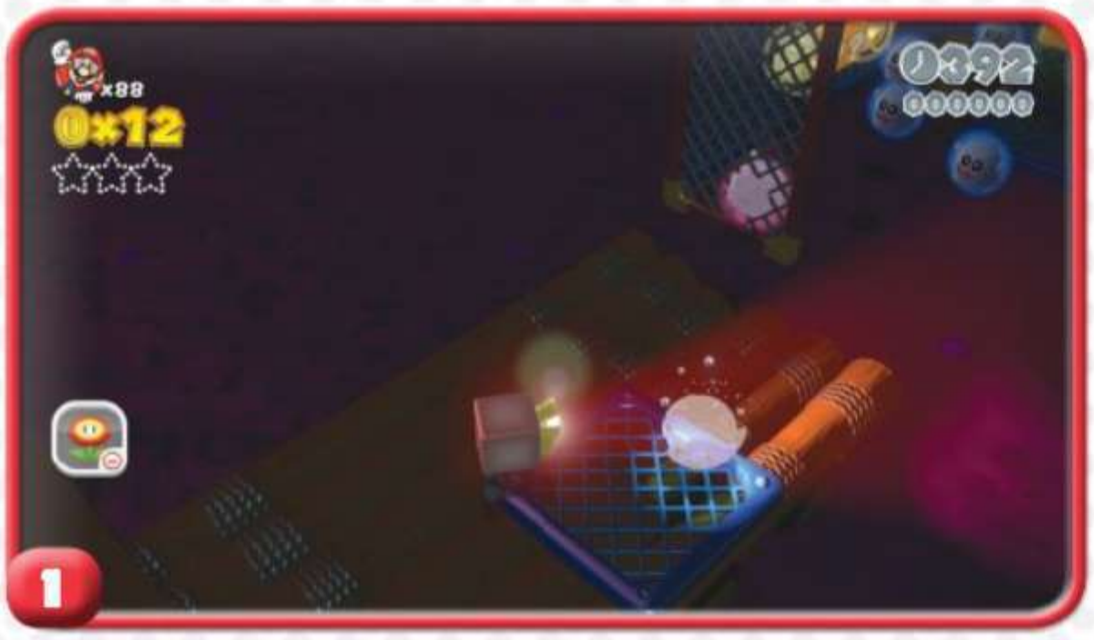
GREEN STAR #2

Sur le mur juste au nord du première Étoile verte est une section de blocs que le Power-Up du ChatLucky peut s'ouvrir pour révéler un tuyau. De l'autre côté du tuyau est une pièce où vous devez collecter trois ensembles de pièces bleues après avoir activé un P Switch. Cela vous permet de gagner le deuxième Étoile verte.

La dernière pièce-clé est au sommet de l'arbre sur le pointe droite du sommet de la montagne. Une fois que vous l'attrapez, la Warp Boîte près du niveau déverrouillage. Atteignez-le rapidement afin que vous puissiez atteindre le but Pieu !

WORLD MUSHROOM-3:
Deep-Black Jungle Drift





En plus de devoir survivre à ce trajet en radeau au-dessus du poison dans le noir, Boos. Big Boos et Peepas infestent ces marais toxiques. Vous avez besoin de la Beam Box au début du niveau pour aider à gérer les fantômes.

GREEN STAR #1

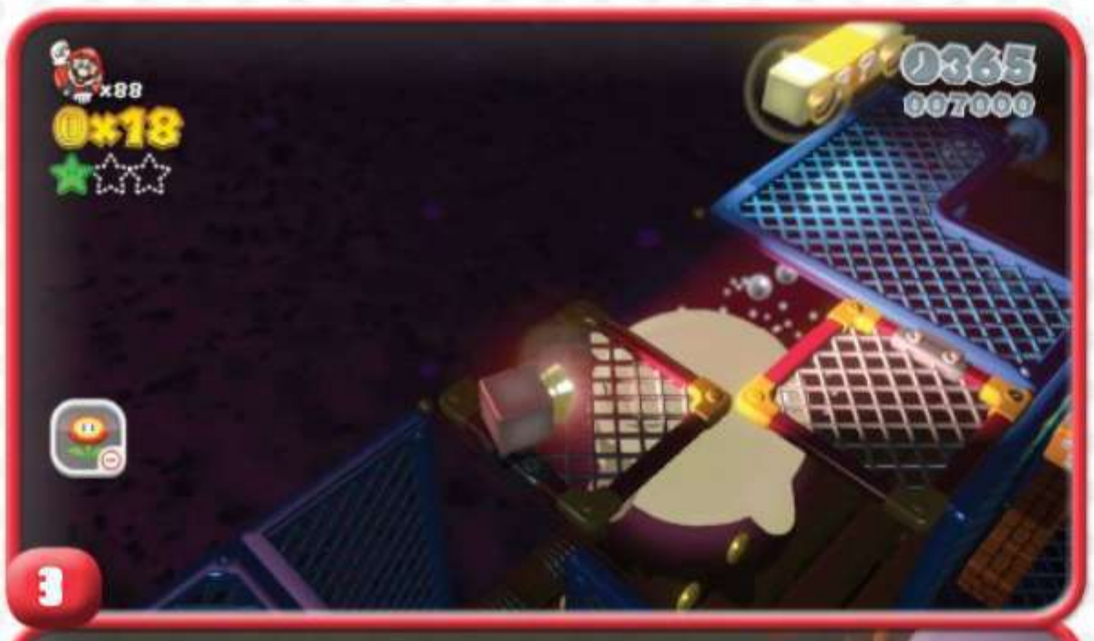
Le radeau passe sous ensemble de clôtures en chaîne au début, et en haut l'un d'eux est une Étoile Verte. Vous pouvez facilement l'atteindre en grimpant les clôtures avec un Power-Up Chat. Si ce n'est pas une option, vous devez utiliser un bloc ? pour atteindre un invisible plateforme qui vous aide à monter au sommet des clôtures et atteindre l'étoile.

GREEN STAR #2

Non Le Vert seconde L'étoile pend visiblement hors de atteindre au-dessus du empoisonné eau. Cependant, les radeaux passent par un pont de plateformes invisibles qui t'amènent directement à l'étoile.

GREEN STAR #3

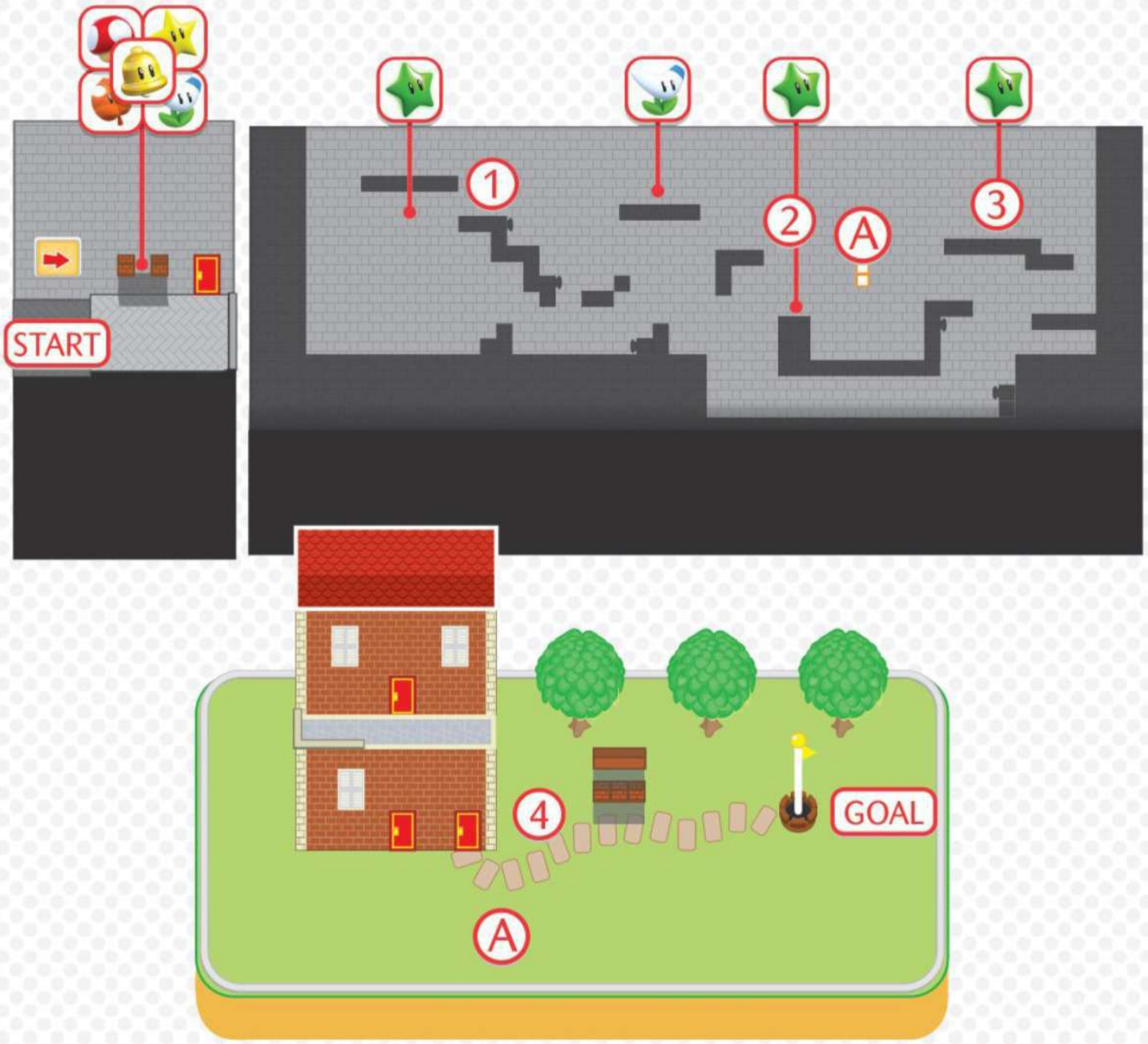
Non brusquement le radeau glisse vers le bas, dans l'attente de trois Gro Boos. mâchoires essuyer "eux deho avec le Boîte Beam, puis éviter la Warp Box pour le instant et saute sur les Boîtes Beam derrière il. Vous pouvez alors teinter le mur sautez du mur et atteindre le Étoile verte.



Après avoir collecté l'Étoile Verte, vous pouvez éviter les ennemis près de l'eau en restant en hauteur sur les clôtures. Vous atteignez finalement une grande plate-forme en bois avec un essaim de Boos qui vous attendent.

La zone du Poteau de But a un ensemble de plates-formes invisibles que vous pouvez utiliser pour augmenter vos chances de franchir le poteau.

WORLD MUSHROOM-4:
Trouble in Shadow-Play Alley



LEGEND

- Boomerang Flower
- Super Leaf
- Green Star
- Super Mushroom
- Super Bell
- Super Star

Vous disposez de 100 horloges tics à utiliser à au début de ce niveau . Faites-les compter car il n'y en a pas

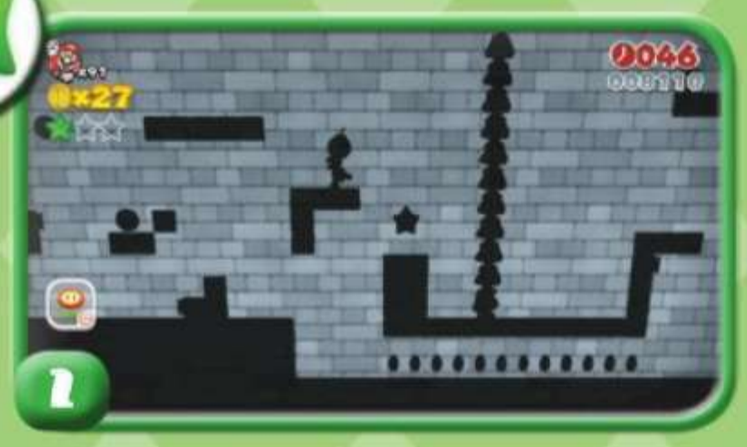
+ Horloges à trouver comme ce qu'il y avait dans Night Falls on Really Rolling Hills !

GREEN STAR #1

La première Étoile Verte peut être vue au-dessus de la porte que vous venez d'entrer, mais il n'y a pas de moyen facile d'y accéder. Affrontez les tirs de canon et ramassez la Fleur Boomerang voisine.

Avec cet Power-Up, vous pouvez atteindre l'étoile avec facilité.

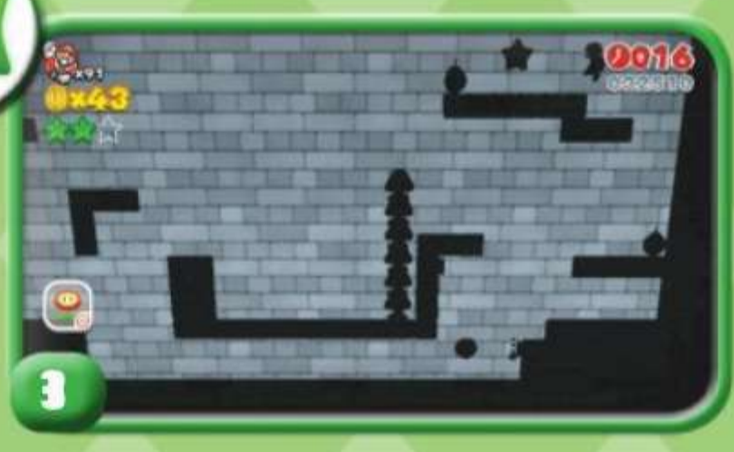
GREEN STAR #2



Non loin de la première Étoile Verte se trouve la deuxième, qui flotte au-dessus d'une petite plateforme près d'une énorme Tour Goomba. Pendant que vous attrapez l'étoile, commencez à réduire ces Goombas avec des bombes et des boomerangs: vous ne pouvez pas quitter ce niveau

tant que tous les Goombas ne soient pas parti !

GREEN STAR #3



La dernière Étoile Verte se trouve de l'autre côté de la Tour Goomba et, dans l'intérêt du temps, vous devriez prendre le passage sous la Tour Goomba dès que vous avez collecté la deuxième étoile, puis grimper jusqu'à la troisième Étoile Verte aussi vite que possible. Idéalement, la Tour Goomba est maintenant assez petite pour que vous puissiez écraser le reste au sol. Cela fait apparaître une Warp Box au-dessus de la corniche patrouillée par les Goombas.

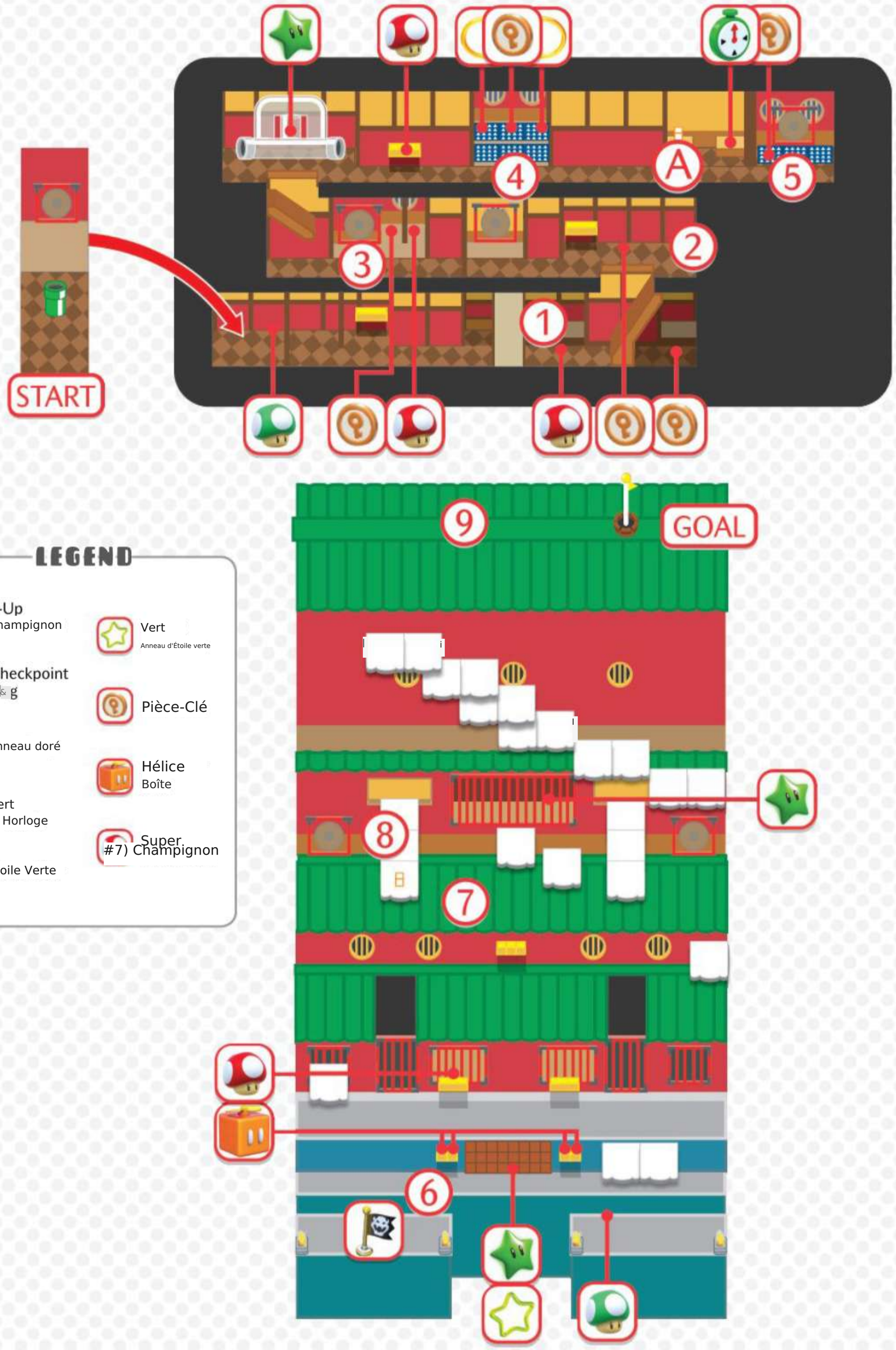
Pour avoir le meilleur coup d'élan pour atteindre le Poteau de But ici, tenez-vous d'abord sur les blocs à côté du poteau et sautez pour révéler un Bloc ? invisible.

Ensuite, ouvrez la porte de gauche au niveau du sol de la petite maison. Cela vous mène sur le toit, où vous pouvez facilement sauter sur le Bloc ? nouvellement révélé, puis jusqu'au Poteau de But.

er

WORLD MUSHROOM-5:
Back to Hands-On

Hall



LEGEND

- 1-Up Champignon
- Vert — Anneau d'Étoile verte
- Checkpoint Flag
- Pièce-Clé
- Anneau doré
- Hélice Boîte
- Vert + Horloge
- Super #7) Champignon
- Étoile Verte

Vor,

NOTE

4% GamePad Required!

Comme lors de votre première visite sur ce niveau,
un GamePad est absolument nécessaire pour jouer
à travers ce niveau.

Deux Fire Bros. vous saluent au début de ce niveau. Soyez prêt à réagir et combattre ! Lorsqu'ils seront hors de la voie, vous devez utilisez l'écran tactile pour ouvrir la porte coulissante portes, tapez sur le gong pour faire apparaître un tuyau, et voyager plus loin dans Hands-On Hall .

À l'étage, deux Hammer Bros. se lancent après vous pour défendre le deuxième Pièce-clé.

Ensuite, frappez ce bloc ? pour obtenir une balle de baseball à jetez, ouvrez le mur proche porte, et jetez le balle à travers le mur de Blurkersat le gong derrière lui pour ouvrir un passage à travers le mur sur la gauche.

Après vous être frayé un chemin à travers un Boomerang Bro, vous voyez de l'autre côté du mur une Tour Goomba endormie. Ignorez-les pour l'instant et explorez la zone sous les escaliers, en ouvrant les portes au besoin. La première des cinq Pièces-clés se trouve sous les escaliers !

Vainquez ce Goomba Tour et Fire Bro, puis ouvrez les portes sur le mur. Frappez le gong derrière les portes pour ouvrir une pièce cachée avec Goombas et le troisième Pièce-clé à l'intérieur.

GREEN STAR #1

Non (3)

Vous ne peut pas manquer de voir ceci Vert Étoile à l'intérieur le Clear (niveau) Tuyau. Cependant, un balle à pointe fait rendre l'accès difficile. Lancez une balle de baseball dans le tuyau clair pour sortir la balle à pointe, puis allez chercher l'étoile !

Éliminez les deux Boomerang Bros. près du dernier ensemble de portes coulissantes, puis ouvrez ces portes pour voir davantage de Blurkers obscurcissant le mur arrière. Lancez une balle de baseball à travers le groupe central de Blurkers pour frapper un gong et déclencher l'apparition de la dernière pièce de monnaie clé !

Derrière le prochain ensemble de portes coulissantes se trouve un Hammer Bro et la quatrième pièce de monnaie clé.

GREEN STAR #2

Y Suivant Deux des pièces de point de contrôle vertes qui apparaissent une étoile verte dans l'anneau.

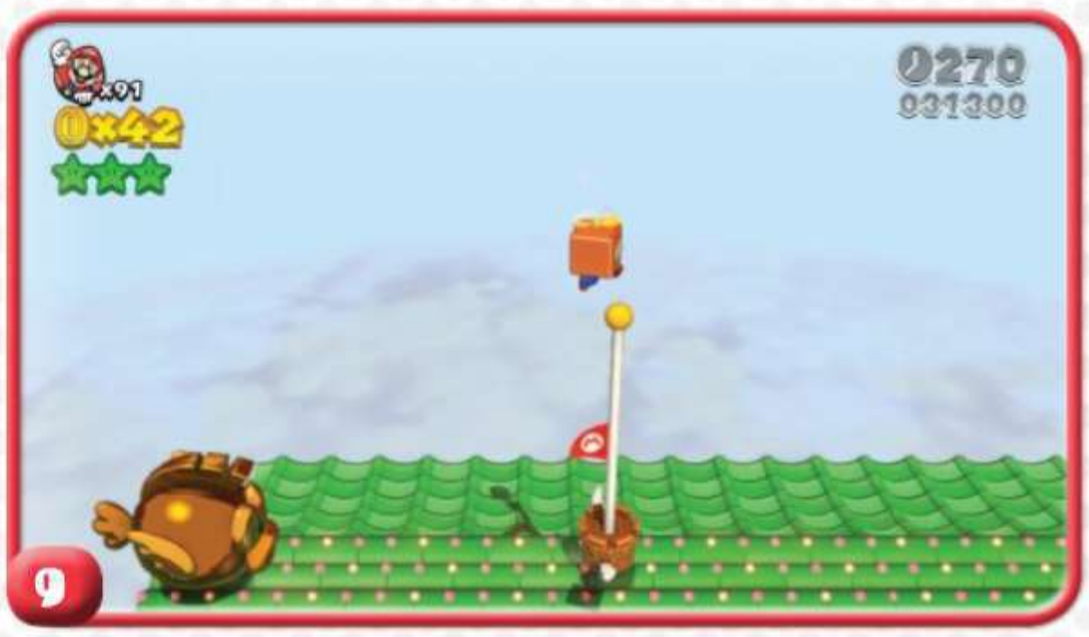
fossé profond, vous devez donc utiliser une boîte hélice pour atteindre eux et s'échapper. Faites attention aux Flopters qui tombent dans la zone. Ils peuvent vous projeter dans l'abîme.

Vous devez atteindre les niveaux supérieurs du bâtiment et sonner un gong sur le côté gauche, mais deux Fire Bros. et d'autres Flopters essaient d'entraver votre chemin. Sonner ce gong fait apparaître une Warp Box.

GREEN STAR #3

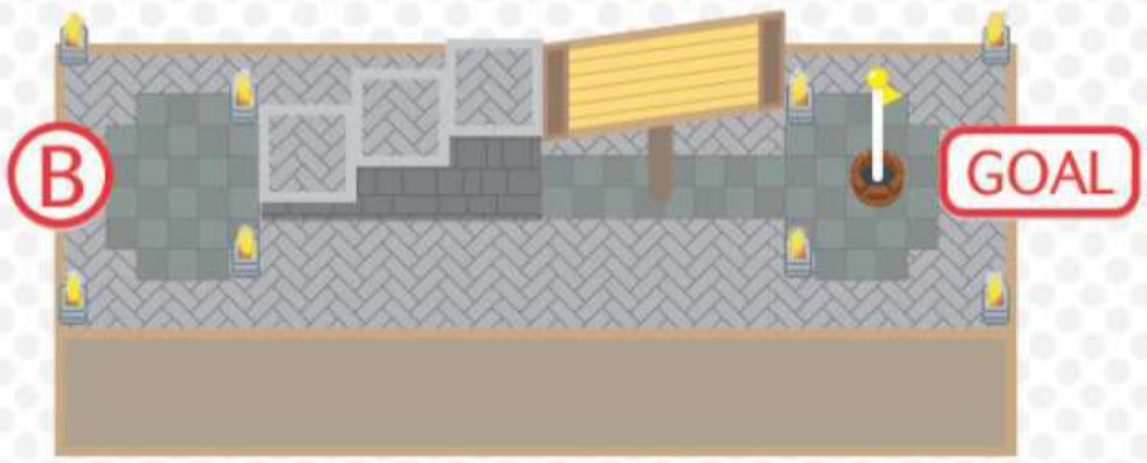
Atteindre cette Warp Box signifie franchir quelques plateformes cloud si vous avez perdu votre Propeller Box, et affronter deux Hammer Bros. en chemin.

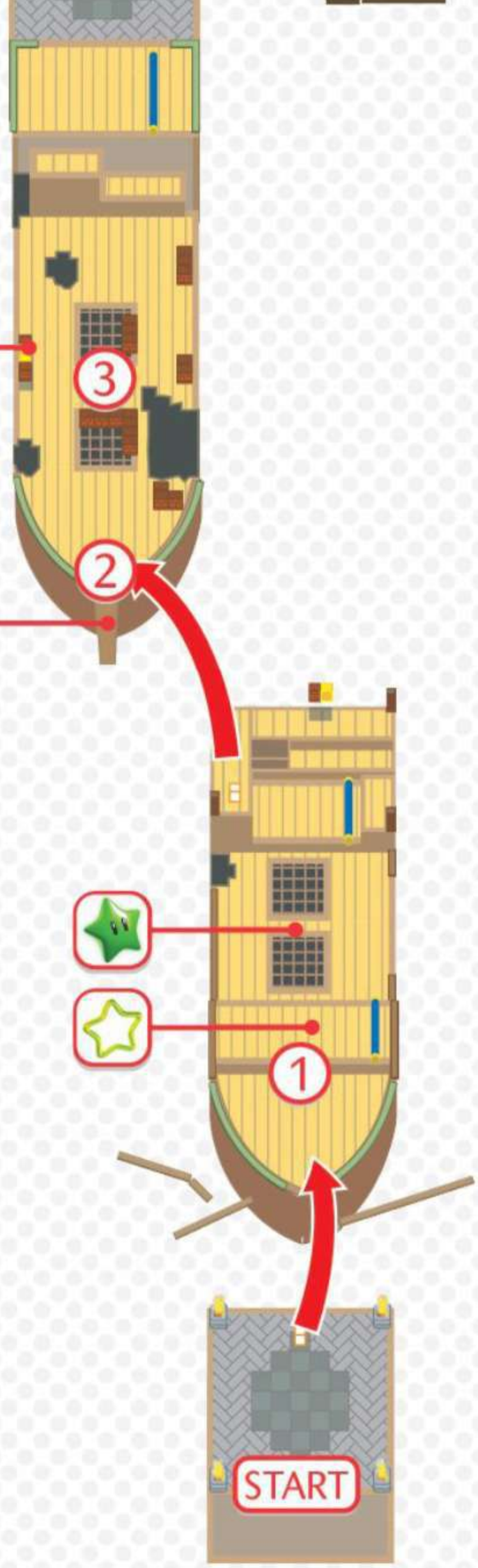
La boîte envoie vous dans une pièce qui contient des piles de Pièces et la troisième Green Star.



Le Poteau d'objectif rebondit sur le toit du bâtiment, et il n'y a pas de plateformes à proximité qui vous permettent de prendre l'avantage. Prenez une Propeller Box dans les niveaux inférieurs du château si vous n'en avez pas déjà une !

WORLD MUSHROOM-6: Gigantic Seasick Wreck





LEGEND

- 1-Up Mushroom
- Green Star
- Green Star Ring
- Mega Mushroom

GREEN STAR #1

Aucun gaspillage Ce n'est pas le temps du niveau vous fournissant une chance d'une Étoile Verte. Lors de la collecte de Vert Pièces après course à travers l'Étoile Verte Anneau, attention à le Octoomba et le roulette à pointes. le Ty-foo essayera de vous souffler du pont du navire.

La proue du Le navire a un bloc ? caché avec une vie supplémentaire à l'intérieur.

Après avoir utilisé boîte de téléportation pour atteindre le deuxième navire, courez vers les blocs ? pour récupérer un Méga Champignon, puis utilisez vos attaques au sol pour éliminer les Ty-foos proches. Vous pouvez ensuite éjecter les Brutes et Octoombas du du navire facilement.

GREEN STAR #2

Y de À la bonne direction pour la Warp droite Boîte à la la proue du second le navire est étroit passerelle gardée par un Octoomba. Travaillez votre en dépassant cela et récupérer 5 la deuxième Étoile Verte.

GREEN STAR #3

SY Le Warp Boîte contient un Mega endroits vous suivant à un ? Bloc que et rapidement avancez vers les passerelles étroites en haut devant. La troisième Étoile Verte est sur le côté droit des passerelles, mais vous ne pouvez l'atteindre que sous l'effet du Méga Champignon. Utilisez des attaques au sol pour éliminer les Ty-foos et les Octoombas sur la les passerelles pendant que vous foncez vers l'étoile.

La tâche finale est de nettoyer l'arrière du le navire de tous les Brutes et Ty-foos Heureusement, il y a Mega Champignons disponible. Avec sol bien placé livres, vous pouvez facilement effacer les les méchants. Un Warp Boîte apparaît une fois le deck est dégagé des Méchants, vous emmenant à la zone du Pôle d'objectif.

SUPER MARIO 3D WORLD

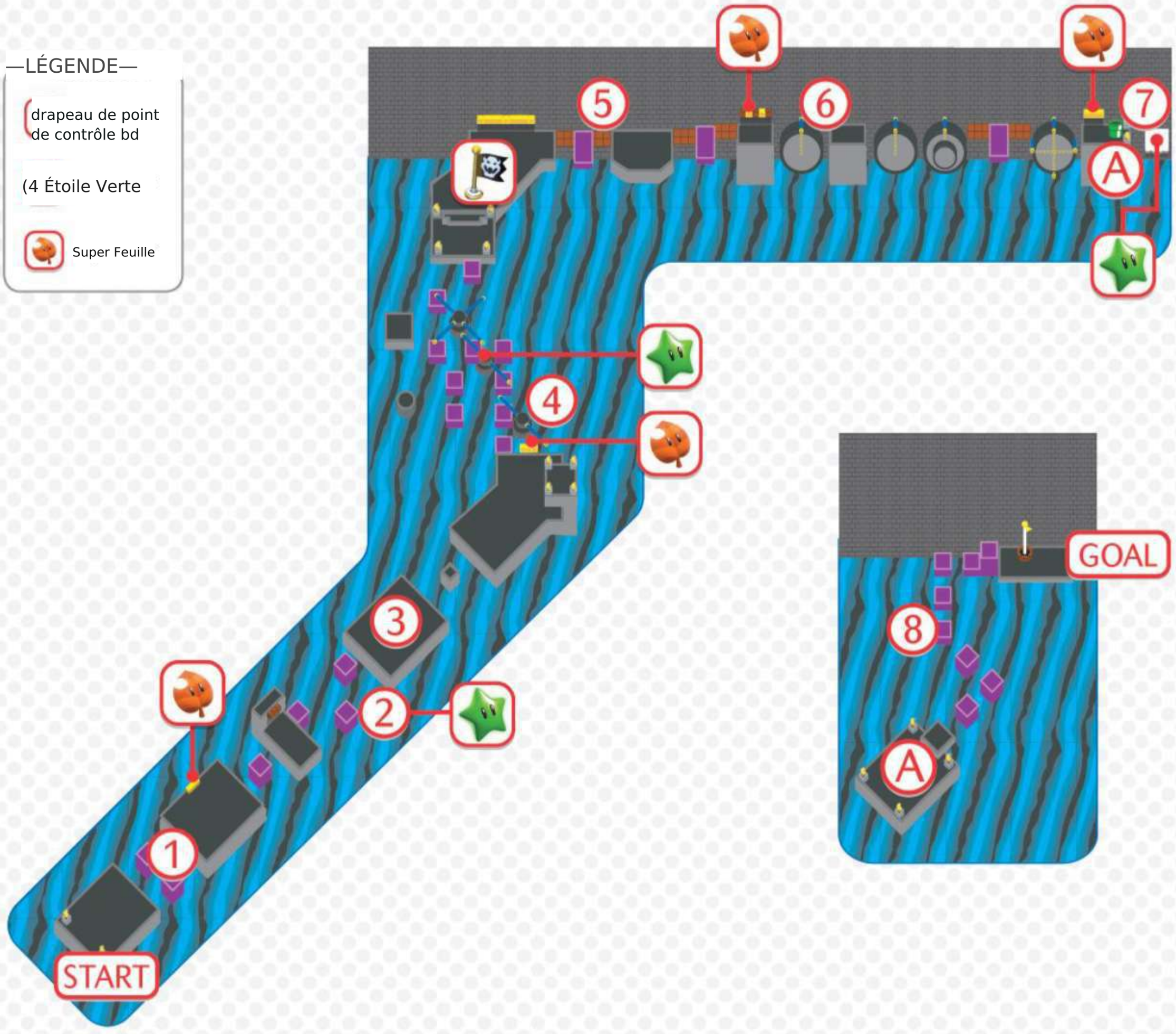
MONDE

MUSHROOM-1: Broken Blue Bully

Cloche

—LÉGENDE—

- drapeau de point de contrôle bd
- (4 Étoile Verte
- Super Feuille



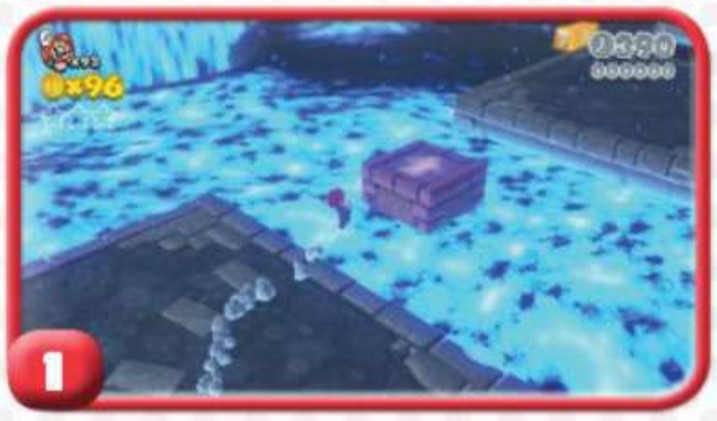
NOTE

T=

Vert Star

Exigence de déverrouillage

240 Étoiles Vertes



La première chose que vous remarquerez dans ce niveau remixé, c'est que les plateformes qui s'élèvent à partir de la lave bleue sont quelque peu rares par rapport à la version originale de ce niveau. Des sauts bien cadencés et bien visés et des longs sauts sont le maître mot ici!

Heureusement, vous pouvez obtenir une Super Feuille tôt. Faites attention à ne pas la perdre au profit du Splorch voisin. Elle est bien trop utile pour s'en passer.

GREEN STAR #1

)

Non immédiatement, la première Verte mais en réalité l'Étoile est rencontrée, cela prend presque un peu de patience.

Étudiez l'ordre dans lequel les plateformes montent et descendent du la lave bleue, puis faites votre saut vers le plateforme sous l'étoile juste au moment où elle sort de la lave bleue,

Cette dernière étape peut être épuisante sans la puissance d'un Super Leaf. Heureusement, on peut en trouver un le long du chemin, juste après avoir franchi un trio de Parabones. La difficulté augmente encore lorsque vous atteint les plateformes à roulettes à pointes, mais cela signifie aussi que vous vous rapprochez de la fin.

Trois Splorches sautent sur cette plateforme, ce qui peut être très problématique. Obtenez autour d'eux et à travers la prochaine lave bleue courant de lave pour atteindre une autre zone sûre, celle-ci gardée par Parabones. .

GREEN STAR #2

» Ces quelques plateformes vertes, l'Étoile est plus délicate à atteindre. Merci, c'est la meilleure façon de pour se tenir au centre de la première roulette à pointes obstacle avant de faire le passage dangereux par-dessus vers la deuxième, où l'étoile attend.

GREEN STAR #3

Sans Power-Up, course Tanooki Avec le au-delà du tuyau, et saute par-dessus la bleue, lava pour atteindre le troisième plateforme de l'Étoile Verte.

Traverser la lave bleue pour atteindre le Pôle objectif doit être fait rapidement. En plus du peu de plateformes avec lesquelles travailler, elles réenfoncent également dans la lave bleue après un court laps de temps. Si vous êtes lent, vous pourriez vous retrouver à tomber dans la lave bleue plutôt que sur une corniche sûre!

WORLD MUSHROOM: Mystery House Brawl

Cette Maison Mystère est un test de vos compétences en combat contre de nombreux adversaires différents ! Vous devrez être un héros efficace et performant si vous voulez gagner tout en respectant la limite de temps à dix comptes par pièce.

GREEN STAR #1

Round one consists of three Chargin' Chucks. It's nothing you haven't seen before. Try to stomp all three in sequence, to keep them stunned while you finish them off with a second stomp.

ÉTOILE VERTE n°3

Draw the Flopters together, in range of a single ground pound to finish them off simultaneously.

GREEN STAR #2

The second room sends three Snow Pokeys at you. Boomerangs and fireballs are good to have, but you can also rrely on an old fashioned stomp to the head to scatter the Snow Pokes into snowballs. Any damage to their heads will scatter them!

ÉTOILE VERTE 24

Three Boomerang Bros. can be rough for the unprepared. Remember that you can get them to hit each other with their attacks!

GREEN STAR #5

{ Non

Cette pièce apparaît vide, mais il y a un Pièce d'or dele
Coffre pièce cachée dans le en haut à gauche un coin
! Utilisez un

passement de sol sur le
révélez-le, puis piste de sol

ne pèsent le Coffre Pièce
pour le vaincre en un
attaque.

GREEN STAR #6

5

Trois Tours Goomba vous attaquent dans cette pièce.
The tallest
towe requ res
tu monter au sommet
quelques rochers à proximité
Blocs (ou rebondir sur
d'une autre tour) pour
l'écraser au sol en toute sécurité.

GREEN STAR #7

Souviens-toi,
Aucun Fizzlit ne peut
soit touché si
ils se sont allumés
l'électricité !

GREEN STAR #8

3 Non

Trois
Magikoopas
entre dans la mêlée !
Essayez de vaincre à
au moins deux avant qu'ils
téléportent, sinon vous
peut manquer de temps.

X

GREEN STAR #9

{ Non

Si vous voulez vaincre trois Piranha Creepers
rapidement, le ground pound est essentiel ! Ne donnez pas
ces gars un
chance pour grandir
en longueur, sinon un
single ground pound
might na pas être bon
assez pour en finir un.

Y GRE

EN STAR #10

{ > bataille Une classic
contre
trois marteau
Bros.. Si tu as
des Power-Ups à distance,
maintenant est le moment d'utiliser
eux !

WORLD FLOWER

WORLD FLOWER-1: Switch Choc Circus

LEGEND

- Green Star
- Green Star Ring
- Lucky Bell

GREEN STAR #1

Immédiatement
après avoir commencé
ce niveau, fuyez
loin des escaliers
devant vous pour trouver
une Boîte Mystère pour un
chance de gagner le premier
étoile verte. Le bonus
salle de l'autre côté
côté vous donne 10 secondes de jeu
secondes pour activer quatre
Panneaux de Commutation sur le
mur. Vous pouvez utiliser le
Trampolines Champignons
vous sautez et frappez le
Panneaux de Commutation, mais il est plus facile d'utiliser
l'écran tactile GamePad.

[2575]
sian

Les Fizzlits infestent ceci
niveau remixé, et
ils peuvent rendre les frappes
tous les Panneaux de Commutation
Les Panneaux, une nuisance
N'oubliez pas d'éviter
eux quand ils sont
électrifiés

Avec l'ajout de
encore plus des agaçants
Fizzlits à cette ascension,
ce remix de niveau enlève
l'aspect pratique de
les panneaux de saut. Fortu -
heureusement, il y a un Lucky
Sonne dans un bloc ? — vous
il vous suffit de passer
le Hammer Bro
qui le garde

GREEN STAR #2

L'Étoile Verte
Anneau d'Étoile lui-même
est protégé par
deux autres Fizzlits,
pendant que les Pièces Vertes
vous mènent sur un chemin difficile
chemin qui passe devant deux autres
d'entre eux. Il est plus sûr de
éliminer les ennemis
d'abord avant de déclencher
l'Anneau de l'Étoile Verte.

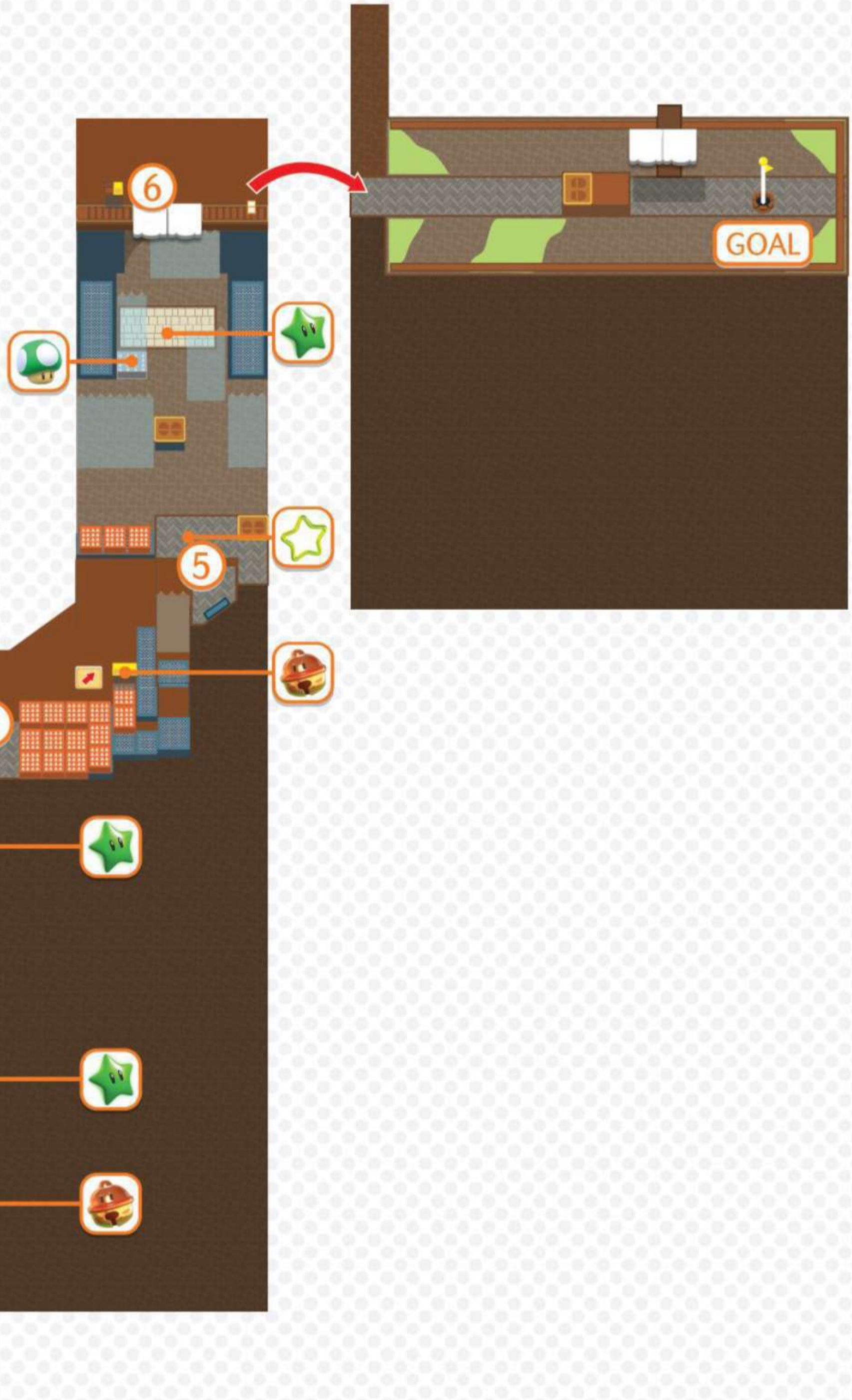
Plus de Fizzlits explosifs ! Ils sont partout dans cette salle de Panneaux de Commutation, et ils ont deux Hammer Bros. pour aider. Le pont qui traverse le gouffre central est divisé en deux pièces qui bougent dans des directions opposées, ce qui peut rendre la frappe sur ces Panneaux de Commutation plus difficile.

GREEN STAR #3

Aucune étoile dernière
n'est trouvée Verte
juste avant
la Perche d'Objectif.
À droite de l'endroit où
la Canonne de Tuyau Clair
qui vous tirent est un ensemble de
caisses en bois. Casse
leur ouvrir pour trouver une balle de baseball à l'intérieur, puis lancer la balle sur l'Étoile Verte. C'est la seule façon de la récupérer sans apporter une Fleur Boomerang d'un autre niveau.

Les approches vers le Pôle d'Objectif peuvent être difficiles, car les Fizzlits vous laissent peu d'espace pour agir. Avancez prudemment sur les Panneaux d'Interrupteur, en attaquant les ennemis lorsque c'est sûr, jusqu'à ce que vous soyez en position d'atteindre le Pôle d'Objectif.

MONDE FLOWER-2: Floating Fuzzy Time Mine



Droit dès le départ
vous devriez remarquer
la grande différence
dans ce remix de niveau :
cubes d'eau et
Les blocs à pointes remplissent le
mine, ce qui aide et
respectivement gêner
votre évasion du
essaim de Fuzzies qui
pour poursuivre.

Lorsque la mine démarre
défilement horizontal
à droite, préparez-vous
pour gérer les Spinies
et pièges à pointes au sol.
vous avez un peu de temps
à réagir aux pics
pièges et sauter par-dessus
eux, mais le Lucky
Power-Up du chat peut
faciliter les choses.

GREEN STAR #1

N

Les blocs ? près du début recrachent un Lucky
Cloche, et si vous
utilisez le Lucky
Power-Up du chat
pour grimper sur le mur
directement au-dessus de ces
blocs, vous pouvez attraper
la première Étoile Verte.

L'essaim de Fuzzies est
assez lent pour que vous
peut prendre un peu de temps
pour s'assurer que c'est sûr
pour avancer au-delà de l'épingle
obstacles. Utilisez le
Power-Up Chat Chanceux
capacité de grimper dans
en conjonction avec le
blocs d'eau en mouvement
pour éviter les dangers

GREEN STAR #2

Plutôt que
sol
frapper le
Gros bloc ici,
utilisez le rouge à proximité
Bloc POW pour casser
ça ouvrir et révéler le
deuxième Étoile Verte.

GREEN STAR #3

Y It aide à atteindre ceci essai

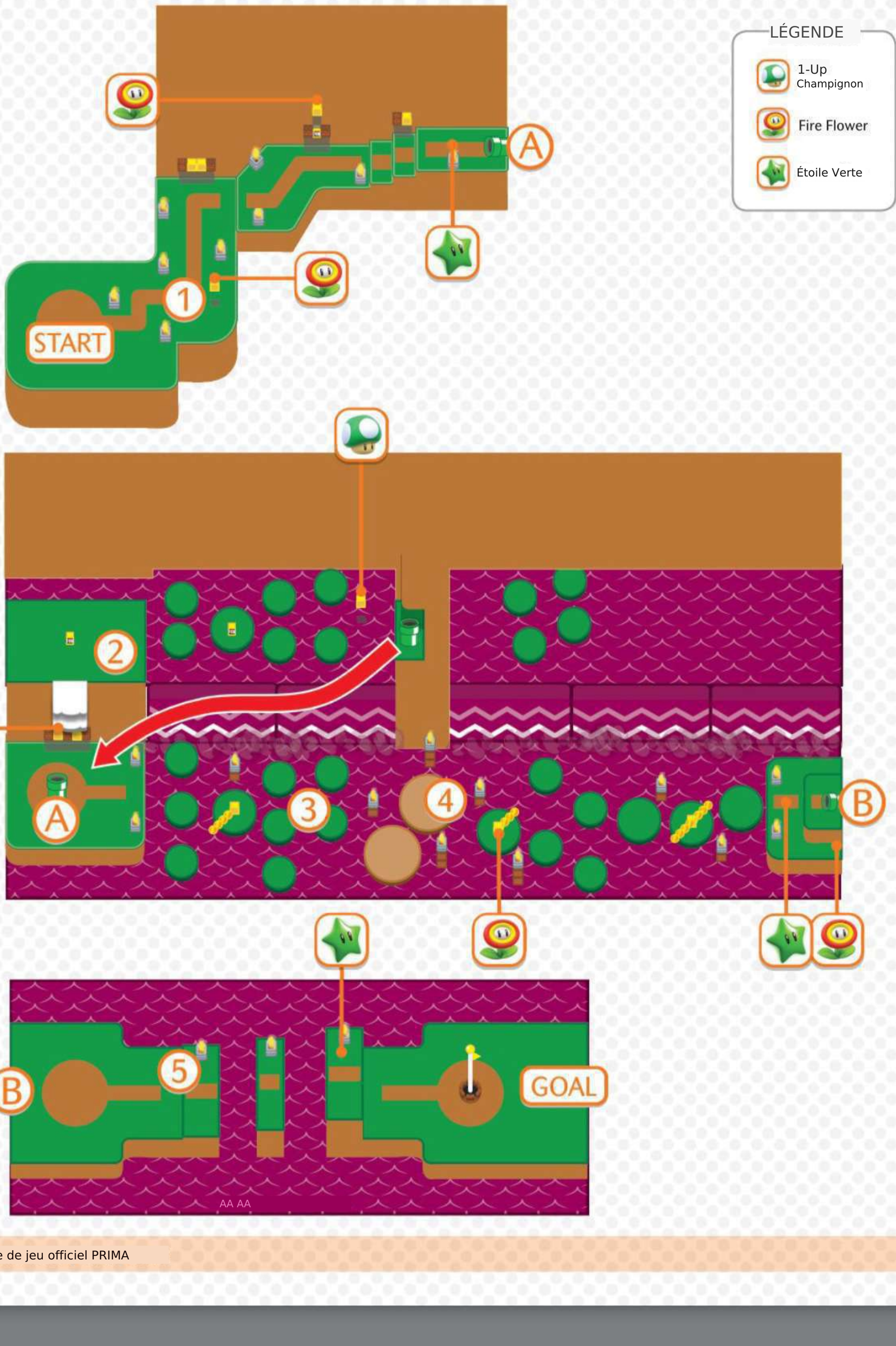
Cercle de l'Étoile Verte
aussi tôt que possible.
Cela vous permet de collecter le
les six premières pièces vertes
près de l'emplacement de l'anneau
bien avant le Fuzzy
grappin.

Les deux derniers nécessitent le
utilisation d'un panneau de saut.
Assurez-vous que vous êtes
aligné pour collecter les deux
Pièces vertes en un seul saut !

Le bloc ? sur la gauche
de la Warp Box à
la fin de la mine est
atrab, car les Fuzzies vont
s'écraser par-dessus
de cela. Il suffit d'y aller
Boîte de distorsion.

FLEUR MONDIALE

Piranha Creepers Creek after Dark



LÉGENDE

- 1-Up Champignon
- Fire Flower
- Étoile Verte

GREEN STAR #1

Pas de Vert La première Étoile nécessite que vous allumez les huit torches éteintes dans la zone d'ouverture sombre de ce niveau. Vous pouvez obtenir un Fleur de Feu à partir de ce ? Bloc au début. Si vous avez fait cela, la dernière torche que vous allumez devrait être à côté du tuyau menant hors de cette zone, et l'étoile apparaît à proximité.

CAUTION

Don't Perds Votre Fleur de Feu !

vous ne pouvez pas obtenir aucune des étoiles dans ce niveau sans à utiliser la Fleur de Feu. Préservez cette capacité autant que possible peuvent, cependant, un certain nombre de blocs ? dans ce niveau fournissent des Fleurs de Feu supplémentaires tant que vous n'êtes pas petit.

Cette zone supérieure utilisé pour avoir plus d'importance la première fois où vous étiez sur ce niveau. Maintenant, il fournit un peu plus Pièces et même un 1-Up depuis un bloc ?, mais ce n'est rien qui est il est crucial d'explorer.

GREEN STAR #2

Ceci suivant section fournit plus des torches à allumer afin que vous puissiez récupérer le deuxième Étoile Verte, en commençant avec ces deux-là. Il y en a 12 à allumer au total.

La Princesse Peach peut faciliter l'allumage des torches beaucoup plus facile, grâce à sa capacité à flotter.

Le chemin que vous devez prendre pour accomplir cela est difficile, grâce à la plateformes mobiles, le marais empoisonné omniprésent, plus de Plantes Piranha Rampa, plus de Plantes Piranha de Feu, Barres de Feu, et Parabones.

C'est sans doute l'une des phases de plateformes les plus difficiles que vous ayez vues dans le jeu. Une erreur courante ici est d'oublier d'allumer allumer les torches occupées par les Fire Piranha Plants.

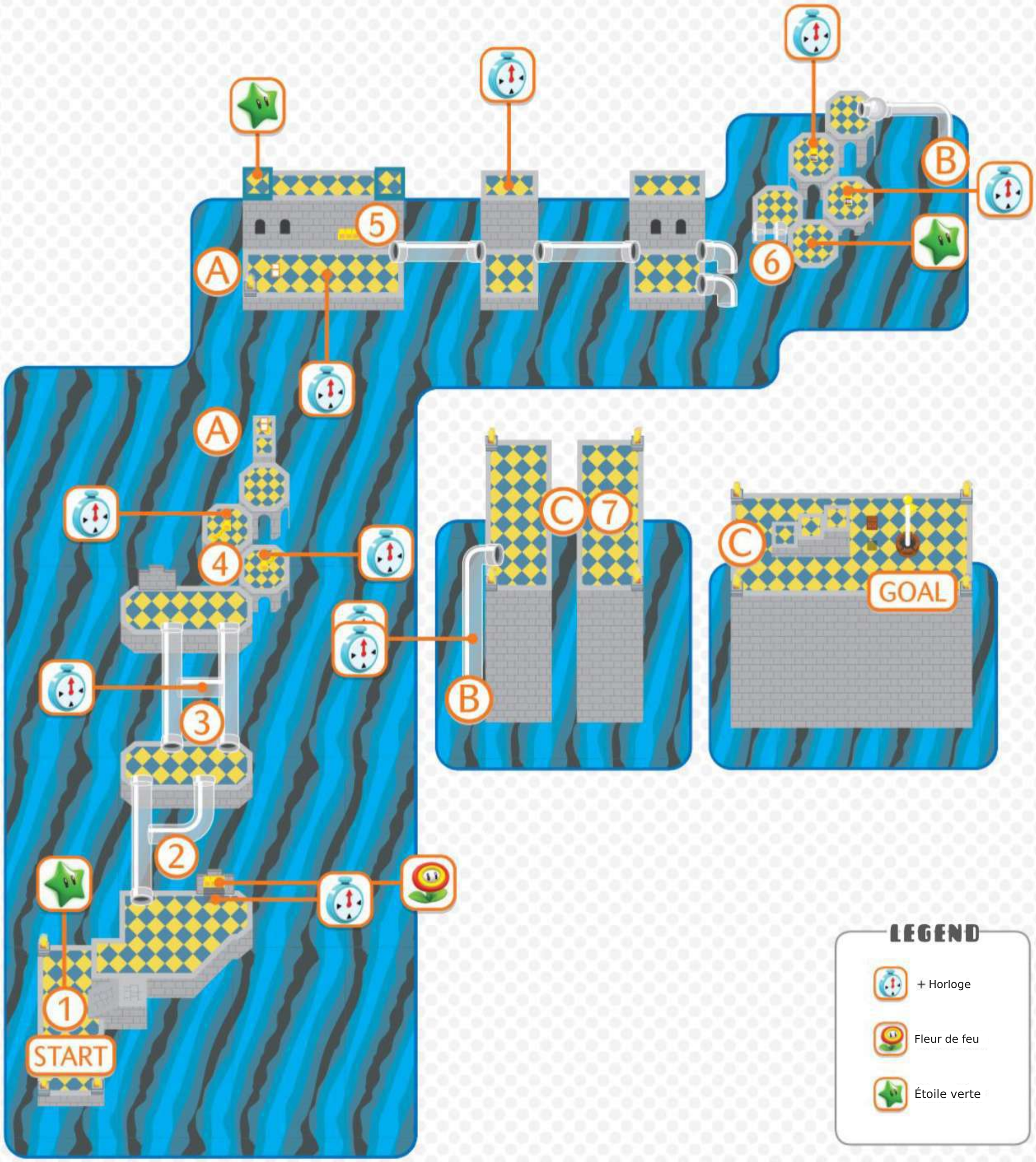
Le petit dérivant les plateformes sont espacées assez loin pour que vous pourriez devoir recourir pour les sauts longs afin de garder loin de la chute à droite de cette zone. Entre cela et en traitant avec le Piranha Creepers, ceci section est possiblement la plus difficile de tout le niveau.

Si vous parvenez à allumer toutes les torches, le l'Étoile Verte apparaît près de le tuyau qui vous emmène vers la zone du Poteau d'Arrivée.

GREEN STAR #3

Les étapes faisant autorité vers le vers l'objectif Le poteau a trois torches non allumées, et Les Creepers de Piranha rôdent entre chaque étape. Attention à ne pas perdre vos boules de feu et allumer les torches pour le final Étoile Verte.

WORLD FLOWER-4:
Faster Fort Fire Bros..



LEGEND

- + Horloge
- Fleur de feu
- Étoile verte

GREEN STAR #1

GN

Vous pouvez voir la première Étoile Verte au sommet d'un Goomba Tour au tout début du niveau. C'est difficile de manquer, et c'est il est important que vous la récupérez rapidement : Ce niveau commence par vous avec 30 secondes de jeu sur l'horloge.

Ne perdez pas de temps se jeter dans le premier ensemble de Pipes nets ! Courez simplement le long du dessus du Pipes nets et courez au-delà du Fire Bro. Cela façon dont vous évitez le boules de feu jetées dans les Pipes nets.

Le deuxième ensemble de Les Tuyaux nets pourraient valoir le risque, car ils contiennent un horloge +.

Agrandir le sol le ? Bloc le plus proche du Tour Goomba surmontée par un Fire Bro pour faire une tour assez haute pour que vous les preniez tous à l'extérieur. Le Fire Bro doit être éliminé pour le Warp Box vers la prochaine section pour apparaître,

GREEN STAR #2

Vv WN

Toi peut atteindre le/la deuxième Étoile Verte par révélant un ensemble de blocs invisibles next aux Thwomps ici, puis en sautant vers le haut au sommet du mur.

Vous pouvez aussi monter sur le Thwomp si vous préférez. Dans tous les cas, courez le long le sommet du mur en arrière vers le début de la section à trouver le/la étoile. Si vous avez un chat Power-Up, cela peut être fait encore plus rapidement.

GREEN STAR #3

Y Après le franchissement du Thwomp section, prenez l'une des deux Clear Tuyaux vers le prochain un ensemble de plates-formes (ou sautez par-dessus le bleu lava, si vous utilisez un Tanooki Power-Up ou Princess Peach). Frappez au sol le point lumineux près de le Red POW Block plates-formes pour révéler le troisième Étoile Verte.

Avant le Fire Bro peut même atteindre le Poteau d'arrivée, il faut éliminer celui-ci sur cet ensemble de plates-formes. Le battre fera aussi disparaître le Tour Goomba et invoquer une Warp Box à utiliser. Une fois que vous atteindre le Poteau d'arrivée zone, si vous manquez d'un pouvoir de chat, vous aurez pour utiliser un Fire Bro afin de sauter assez haut pour atteindre le sommet du poteau.

MONDE

FLOWER-5: Sprawling Savanna Rabbit Run

LEGEND

- + Horloge
- Fleur de feu
- Anneau doré
- Green + Clock
- Étoile verte
- Cloche porte-bonheur
- Anneau rouge
- Super cloche

NOTE

Toad est votre type amusant de gars

La troisième étoile verte de ce niveau nécessite d'utiliser Toad pour activer un interrupteur de personnage.

GREEN STAR #1

On vous donne beaucoup de temps dans ce niveau pour une raison : La première Étoile Verte est sur un Mega Lapin, et ceci ce type est incroyablement rapide et difficile à attraper. Il vous mène sur une course affolée autour de et au-dessus des obstacles et au-delà du dangereux Conkdors. Heureusement, vous avez deux choses qui travaillent en votre faveur.

Tout d'abord, il y a un Rabbit relativement près de l'endroit où le Mega Rabbit commence en dehors. Il est bien plus facile à attraper, et il abandonne un Lucky Bell lorsque vous le faites l'atteindre. Cela vous aide à accélérer le dash.

Deuxièmement, le champ est pointillé par de nombreux Dash Panneaux, et le Mega la course du Rabbit le mène près de ces panneaux. Utilisez-les pour augmenter le niveau vitesse rapidement, et en en aucun cas ne devriez-vous ne faites rien d'autre que courir vers lui aussi vite que possible. Sauts seulement lentement. Vous ralentir — même en sautant par-dessus les dangers aquatiques. Visez Panneaux Dash, et concentrez-vous sur votre course, et vous devriez attraper le Mega Rabbit assez rapidement.

Vous pouvez toucher les Lièvres et le Mega Rabbit avec l'écran tactile, ce qui les assomme momentanément et rend cela facile de les attraper.

GREEN STAR #2

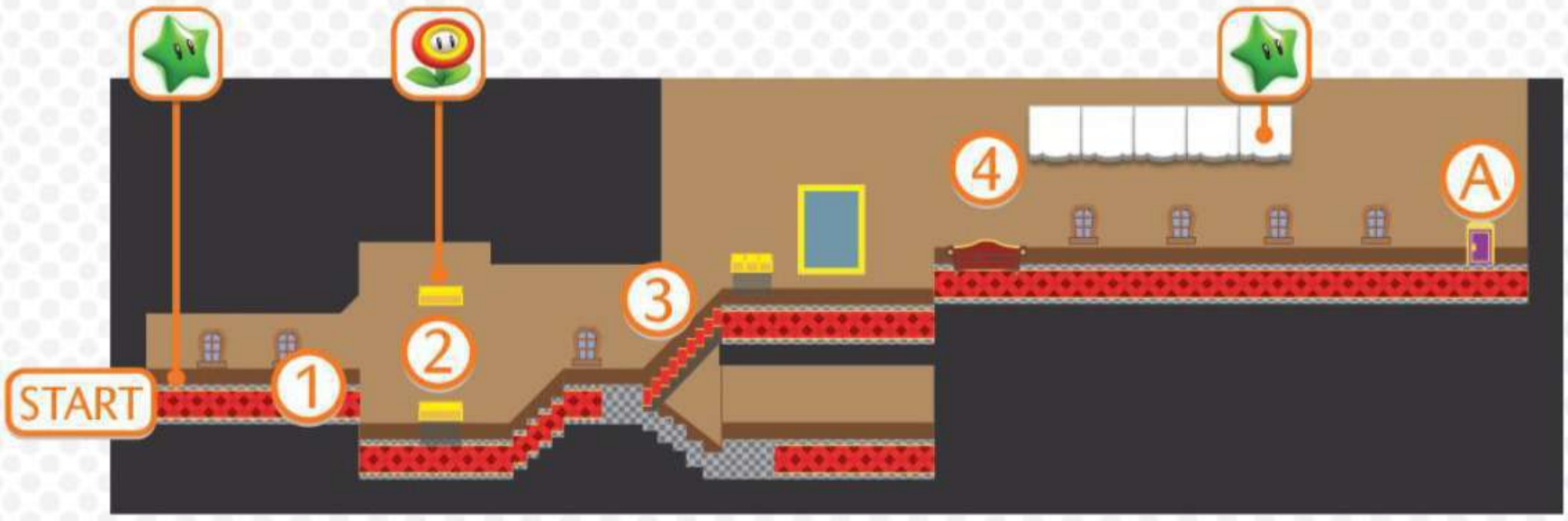
Après tout cela en courant, le deuxième Vert Étoile est considérablement plus facile, surtout si vous avez le Chat Chanceux Power-Up. Vous verrez un Tube clair avec un nuage plateforme au-dessus. Vous pouvez monter le tuyau et sautez sur le plateforme pour réclamer le étoile. Vous pouvez aussi utiliser un saut accroupi pour obtenir en haut du tuyau, et atteindre l'étoile.

Si vous voulez prendre un un itinéraire plus pittoresque vers ceci Étoile Verte, que vous pouvez prendre la bonne entrée vers le tuyau clair et utiliser cela pour atteindre le nuage plate-forme. Il est facile de repérer cette entrée : c'est juste à côté d'un anneau rouge sur un série de plates-formes nuageuses près de la montagne.

GREEN STAR #3

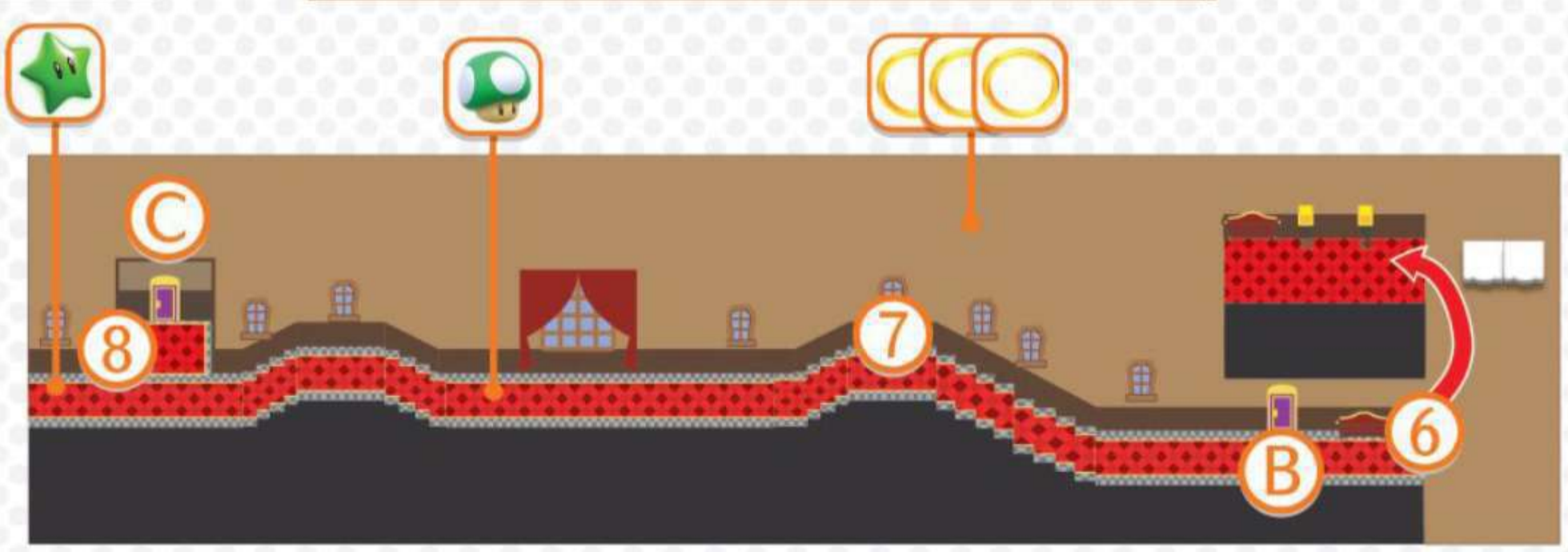
Pi À la fin du haut montagne, deux Conkdors protègent un Changement de Personnage. La troisième Étoile Verte nécessite que vous apportiez Tortue au sommet pour toucher ce Personnage Switch. Cela provoque l'étoile à apparaître au-dessus la série précaire de plates-formes nuageuses juste à côté de devant le mât de but. Souvenez-vous, perdre une vie vous ramènera à nouveau au le début du niveau, donc faites attention !

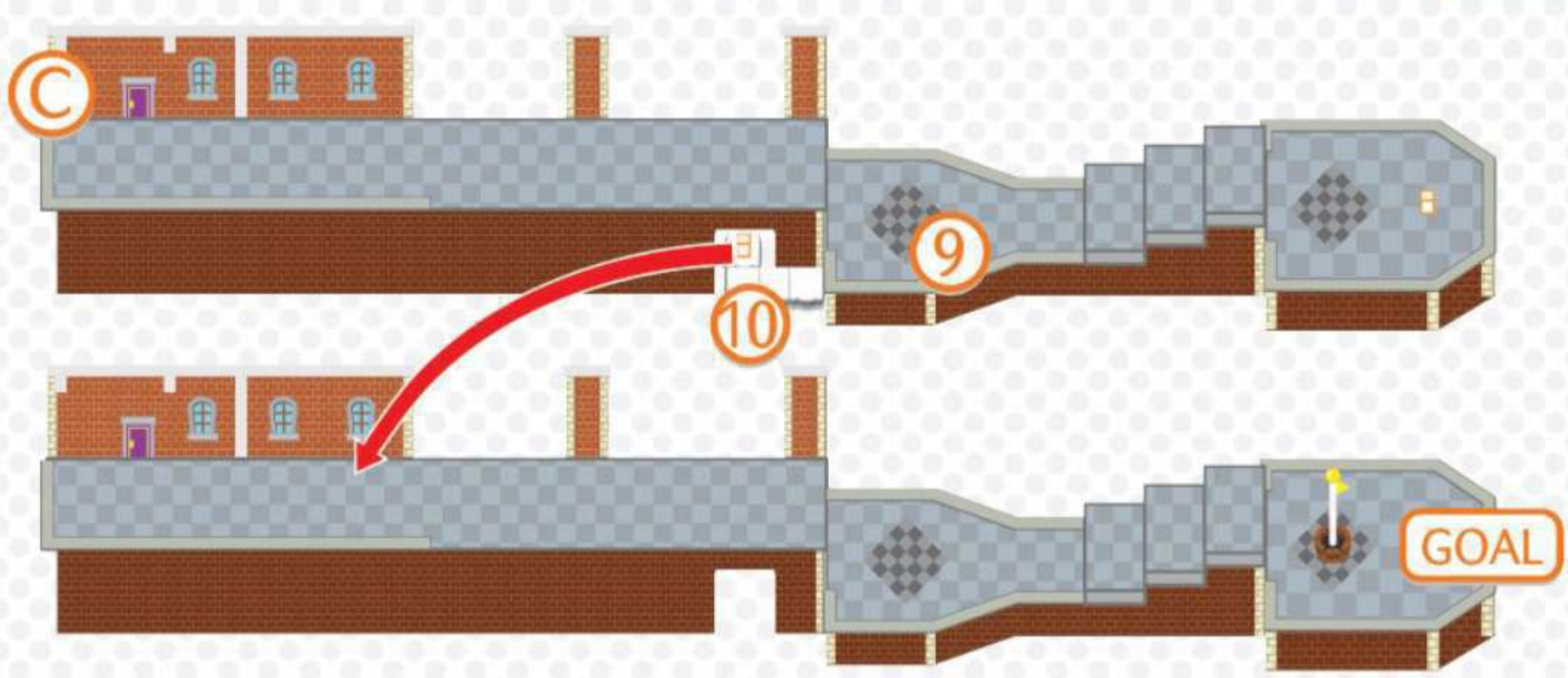
WORLD FLOWER-6: Shitties Manoir Boo



LEGEND

- 1-Up Mushroom
- Fire Flower
- Gold Ring
- Green Star





GREEN STAR #1

Le niveau commence par une petite frayeur : Un Big Boo se précipite sur vous par derrière ! Dessinez le fantôme vers l'avant vers la pièce plus grande, puis revenez en arrière au début pour trouver la première Étoile Verte qui vous attend.

Vous pouvez ramasser un Fleur de feu dès le départ, et c'est définitivement une recommandation Power-Up pour ceci niveau. Perturber le Big Boos avec des boules de feu rendent facile d'obtenir passages étroits qu'ils remplissent.

Lorsque vous arrivez à la rampe d'escaliers menant vers le haut ou le bas, le bon chemin est celui du haut. La route du bas mène à une impasse, une fausse Boîte Mystère à la fin, une Boîte et un Big Boo en embuscade.

GREEN STAR #2

Vous verrez un canapé juste après un tableau vierge sur la route supérieure. Montez sur le canapé pour être emmené vers un 1-Up et, plus important encore, à droite du canapé se trouve un pont invisible menant directement à la deuxième Étoile Verte.

Le premier mât d'arrivée que vous trouvez est un faux, et en vous en approchant seulement invoque un trio de Big Boos pour t'attaquer. Passe rapidement devant elles et t'emmène vers la prochaine porte !

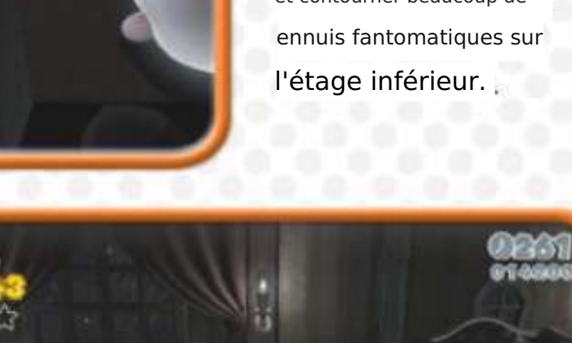
Après votre retour à l'intérieur du manoir, vous pouvez prendre le/la ascenseur canapé vers le/la à droite de la porte vers éviter les environs proches Big Boo via un supérieur itinéraire, mais vous devrez faire face à un autre Big Boo là aussi. Vous pouvez utiliser le canapé que vous trouvez à côté de le second Big Boo et contourner beaucoup de ennuis fantomatiques sur l'étage inférieur.

Le trajet vers la gauche semble être rempli de 1-Ups. Malheureusement, la plupart des ceux-ci sont faux.

GREEN STAR #3

WR)

Vous pouvez voir etna Étoile Verte près de la sortie porte au bout de ce couloir. Cependant, le sol en dessous s'effondre constamment dans l'abîme en dessous.



Vous devez foncer rapidement pour l'attraper et sauter en sécurité, malgré les tentatives du sol de vous faire tomber dans l'oubli.

La dernière ligne droite vers le mât d'arrivée vous semblera familière : après avoir évité des vagues de Peepas et les attaques des Big Boos, le premier mât d'arrivée que vous trouvez est un faux ! Il y a une impasse avec une Boîte de téléportation qui vous ramène au début de cette dernière section !

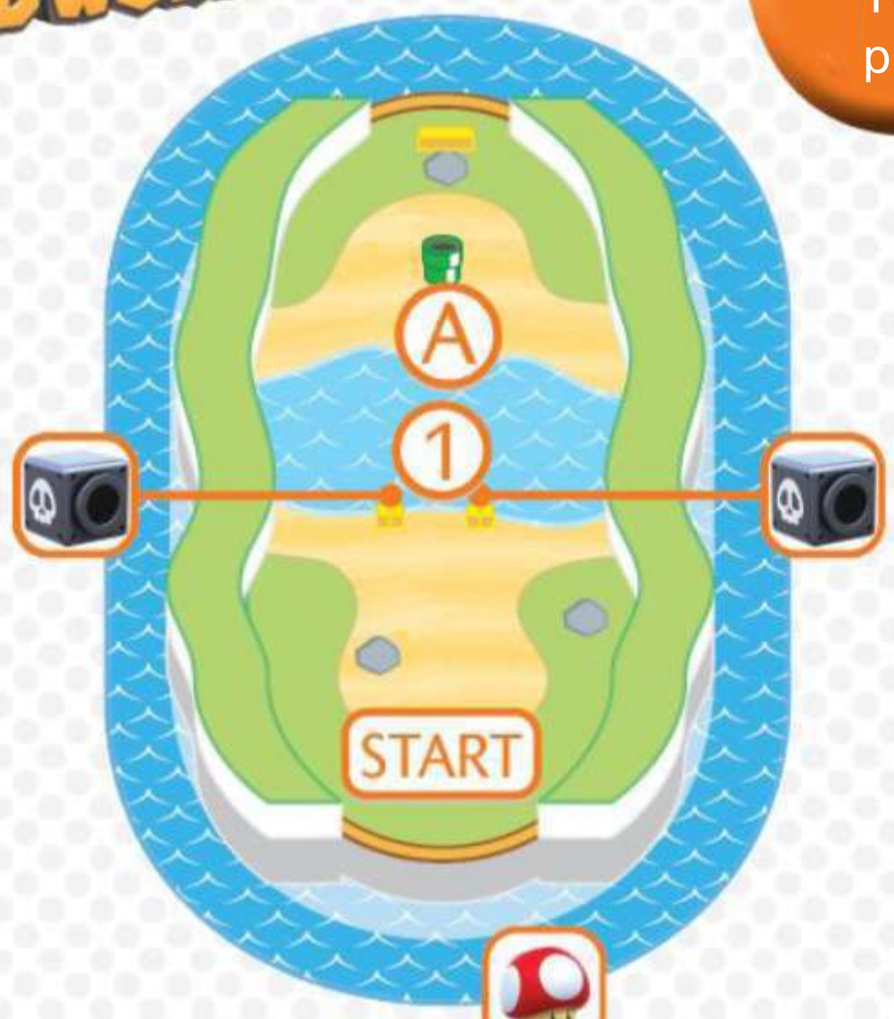
Le vrai chemin vers la sortie est plus proche que vous ne le pensez. Examinez le balcon illustré près de les faux mâts d'arrivée l'emplacement, et vous vous pouvez révéler un autre Boîte de téléportation, ainsi que plates-formes invisibles conduisant à cela. Cela te téléporte vers une dernière zone où se trouve le vrai Poteau du But.

SUPER MARIO 3D WORLD

MONDE

Tuyau de production

FLOWER-1: Boom Lagoon



LEGEND

- 1-Up Champignon
- Steen hap
- Boîte cannon
- Ganon Anneau
- Point de contrôle Drapeau
- &) 5] Anneau Étoile Verte
- Vert + Horloge
- Super Champignon

Ramassez un Canon
Boîte d'un des
ces blocs à droite ?

à l'écart ; vous en aurez besoin d'un
pour récupérer Vert
Étoiles plus tard dans le
niveau

Vous pouvez créer
ponts à partir de ces ?
Blocs pour explorer le
zones supérieures de ceci
section, mais il n'y a pas
aucun besoin pressant de
de le faire. Vous n'êtes pas près
d'une Étoile Verte pour le moment.
Faites attention autour des
Madpoles infestant
les eaux ici.

GREEN STAR #2

Quand vous
atteignez ces
blocs Piques,
nager vers le haut vers le
toit de la grotte pour trouver
un passage latéral. Ce
passage vous mène à un
une pièce remplie de Piques
Blocs, Bloopers et
la seconde Étoile Verte.

Explorez ce premier Clear
tuyau que vous trouvez pour un
1-Up. Un autre Clear
Pipe en dessous de celui-ci
vous emmène plus loin dans
grottes sous-marines.
Les barcos marteaux sont
nageant à travers
la zone, alors soyez
prêtes à sortir de
leur chemin. Même l
La Cannon Box ne peut pas
les arrêter. Delâts
fait aussi une
apparition ici,

GREEN STAR #3

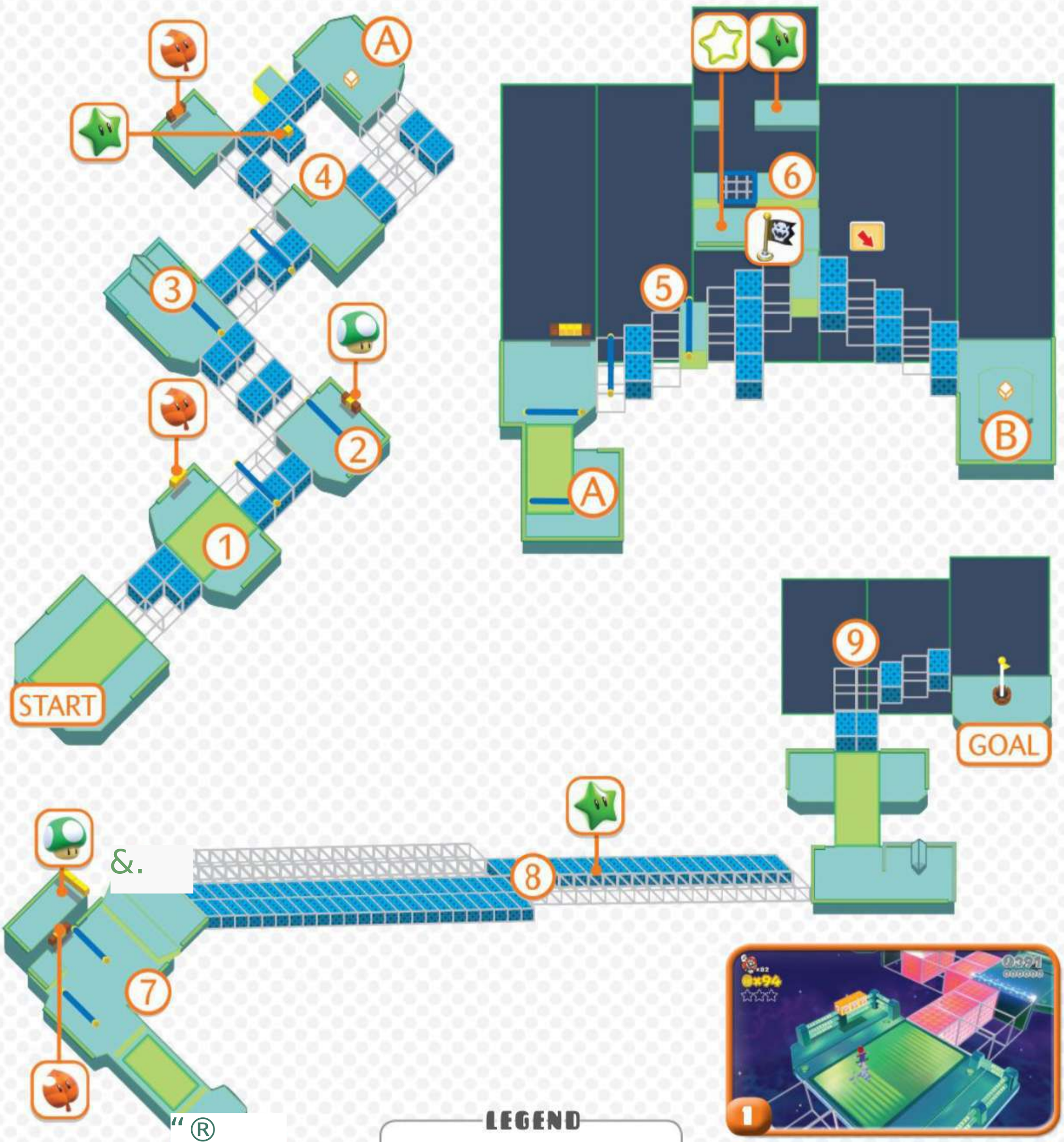
Profondément en dessous
le second
Étoile Verte est
le chemin principal que vous êtes
supposé suivre. Vous
voir une alcôve bloquée
dévié par des blocs rocheux,
et derrière eux se trouve un/une
Étoile verte Anneau. Collecter
les pièces vertes qui
semblent gagner le troisième
Étoile verte. Utiliser chargé
coups de canon sur le
mur près de l'Étoile Verte
Des pièces à ramasser, beaucoup.
en une fois sans avoir à les toucher réellement.

GREEN STAR #1

Voici un rocher
Mur avec blocs
qui doivent être
explosés
près de la Cannon Box.
Derrière le mur se trouve un
Blooper et le premier
étoile verte.

Ignorez le tuyau que vous
rencontrez peu après
après avoir ramassé le
troisième étoile. À la place,
détruisez le rocher
Blocs dans l alcôve
à côté, et nagez
en haut de l alcôve pour prendre
un chemin secondaire qui
vous mettra finalement
dans une meilleure position pour
atteindre le sommet du
Poteau d'objectif.

FLOWER-8: lock Skyway



LEGEND

® Champignon 1-Up ®)
Anneau Étoile Verte

Point de contrôle
Drapeau

Super Feuille

Étoile Verte

remixé estungénialmot à décrire ce “Effrayant” cours. Auparavante le Bip Blocs voudraitdonner un peu de jeu secondes avant

basculer entre les ensembles de blocs rouges et bleus. Vous avez maintenant moins d’une seconde. Vous devez synchroniser vos courses et sauts à travers ces blocs avec soin. Tenez-vous à la Super Leaf que vous pouvez attraper au début du niveau !

Les piques compliquent les choses ici. Leurs
des rouleaux mortels peuvent rendre la navigation du Beep
Des blocs plus durs que ce qui est déjà le cas.

Il y a un interrupteur de personnage dans ce niveau, mais il n'invoque que des pièces et n'est pas une priorité élevée.

GREEN STAR #1

Non L'au-delà du premier? Bloc
Vert que l'Étoile pend et vole.
sur un ensemble de Beep bleus
Des blocs. Si vous n'avez pas
un Power-Up Tanooki, c'est le plus facile de
approchez l'étoile par le sud,
sauter d'un bloc Beep rouge juste avant
qu'il disparaisse afin que vous puissiez atterrir sur le
bloc Beep bleu sous l'étoile
tout juste tel qu'il apparaît. Une autre petite coupure rapide pour remonter
devrait vous amener à l'étoile. Rendre les choses plus compliquées
ce plan est la présence de Parabones,
bien sûr vous pouvez aussi rebondir sur
eux en cas d'urgence.

La Super Leaf peut faciliter l'obtention de ceci
Étoile Verte beaucoup plus facile. De plus,
Luigi, Peach et Rosalina ont tous
de très grands avantages sur les autres
personnages. Luigi saute naturellement haut,
Peach peut flotter, et le spin de Rosalina
attaque (qui n'est disponible que lorsque
elle n'a pas de Power-Upsequipped)
peut servie de double saut.

Ceci est un escalier difficile à gravir. Vous avez
avez une pointe en haut qui envoie des projectiles
rouleaux combinés à des changements rapides
blocs. Une fois que vous commencez à grimper, vous devez
maintenir un rythme de saut spécifique jusqu'à ce que vous
atteindre une zone sûre.

GREEN STAR #2

Une petite mercy
dans ceci
le niveau est la présence d'un
Drapeau de point de contrôle après le
l'escalier Beep Block, et il est
très proche de l'anneau Green Star que vous
besoin de la deuxième Green Star. C'est
il n'est pas une mauvaise idée d'attendre après vous
attrapez la deuxième étoile avant de toucher
le drapeau de point de contrôle, mais cela pourrait aussi
sois sage pour l'attraper en premier, au cas où tu
désarroi en collectant le Vert Pièces.
Pour obtenir toutes les Pièces vertes, il vous faudra
à souffler dans le microphone du GamePad
soulever la Plate-forme Propeller jusqu'à
les quatre dernières Pièces.

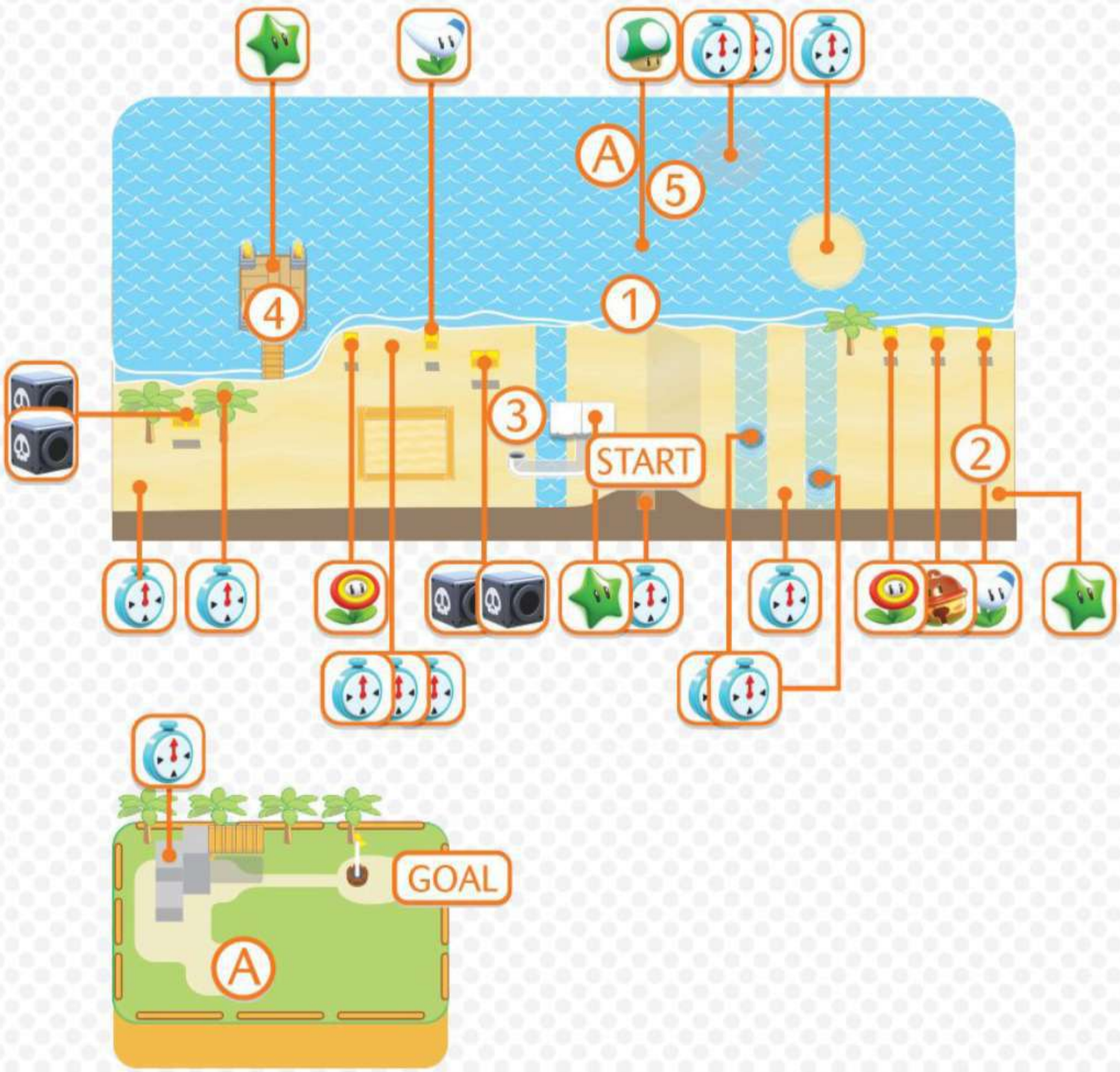
Après avoir pris la Warp Box juste après la zone du
drapeau de point de contrôle, vous êtes confronté à
Parabones et deux piques gardant le long
Le Beep Block défilera jusqu'à la zone de la perche d'arrivée.
Prenez une Super Leaf des blocs voisins ?,
et faites votre chemin le long de cette glissade.
En réalité, ce n'est pas si mal. Les blocs changent
d'endroits assez rapidement que des sauts bien synchronisés
(et peut-être un peu d'aide de votre Tanooki
Power-Up), vous pouvez maintenir une allure régulière et
un rythme relativement sûr le long de la glissade tant que
vous ne cassez pas votre rythme de saut.

GREEN STAR #3

Aucun d'entre vous étoiles trouvées
sur Beep le bloc dernier vert
glissade, moitié
après que les deux couleurs aient
as changé de camp.

Comme pour le dernier ensemble d'étapes que vous avez gravies, le
les blocs Beep menant au Pôle d'Objectif font
non pas de récompense pour l'hésitation. Une fois que vous vous engagez, continuez
votre rythme de saut et ferez avancer vers le Pôle d'Objectif
Pole.

WORLD FLOWER-9: Towering soleil Seaside



LEGEND

- + Clock
- 1-Up Mushroom
- Boomerang Flower
- Cannon Box
- Fire Flower
- Green Star
- Lucky Bell

Vous avez 100 horloges pour franchir ce niveau, et la seule façon de faire apparaître la Warp Box dans la zone du Pôle d'Objectif est d'éliminer les Tours Goomba et les commandants Fire Bros. Gardez ces tours pour la fin, en apportant une Cannon Box pour les abattre, ou idéalement un Power-Up Lucky Cat ! Les Tours Goomba qui doivent partir sont toutes dans l'eau : trois commencent devant vous, et l'une des tours est à côté de l'Étoile Verte n°1.

[AUTION

J 2)

Nol Temps Suffisant

Pour y aller Around

vi

Il y a des horloges disséminées dans ce niveau, mais il n'y en a pas assez pour permettre de

une exploration tranquille. Vous devez vraiment passer d'un

point en point avec peu de déviations, sinon vous

ne réussirez probablement pas.

A

Dans l'intérêt de la vitesse et de la commodité, il est peut-être plus rapide de collecter les Green Stars hors ordre.

ÉTOILE VERTE n°3

Go after this star once you've taken out the first three towers of enemies. On the far right side of the beach you can find a sleeping Goomba Tower with a Green Star on top of them. We recommend this star first because it places you near ? Blocks that contain a Fire Flower, Lucky Bell, and Boomerang Flower, all of which can be useful here.

GREEN STAR #2

Not far from your starting position is a Clear Pipe that you can use to launch up to an invisible cloud platform and another Green Star.

GREEN STAR #1

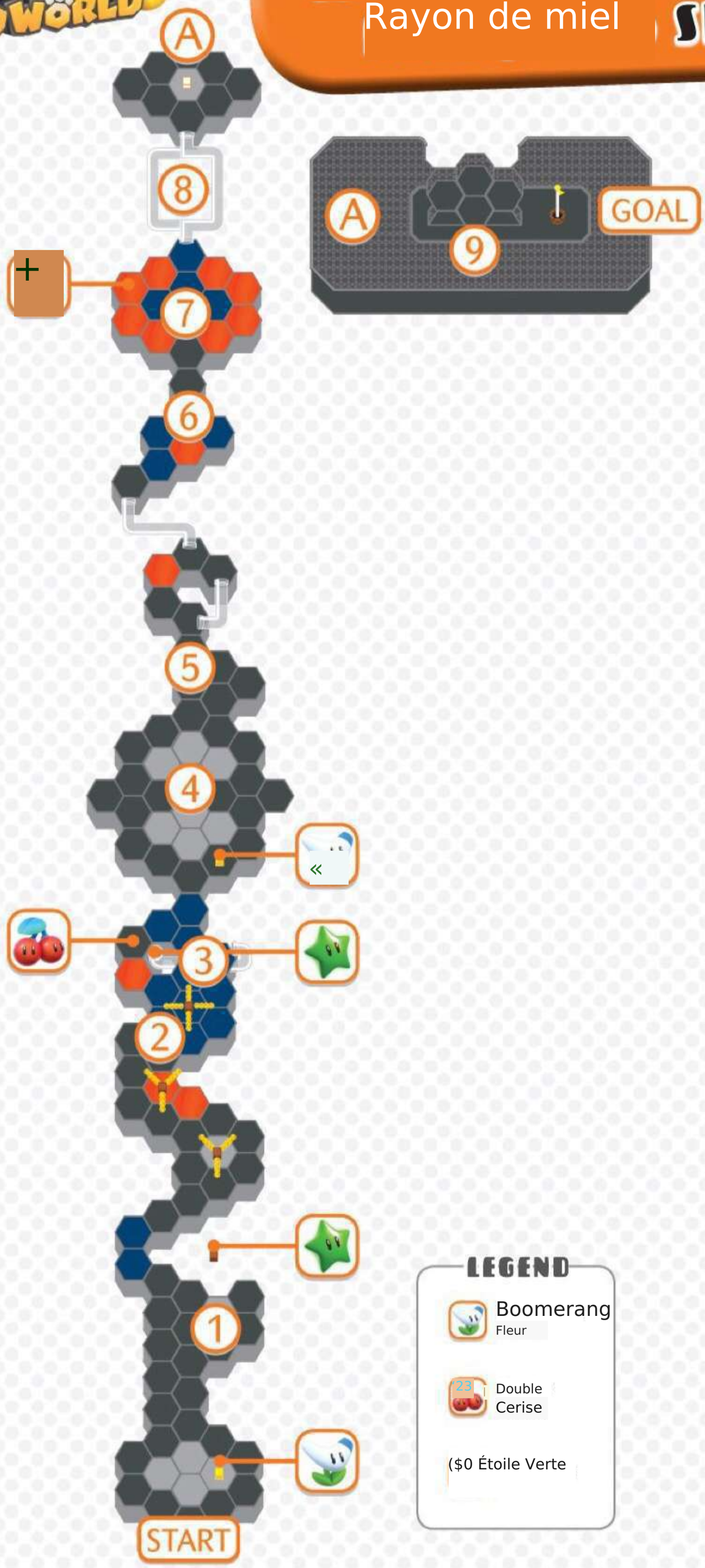
Near one of the Goomba Towers is a small pier with four unlit torches. You can either trick the Fire Bro on the Goomba Tower into lighting the torches, or you can light the torches yourself with your own Fire Flower. Either way, you get the Green Star. Make sure to eliminate Fire Bro in this tower quickly. If you took out the other three Goomba Towers at the level start, this will trigger the Warp Box to appear.

La Warp Box apparaît dans l'eau, presque juste en face du début du niveau. Vous êtes probablement très faible en temps à ce stade, alors ne traînez pas sur les itinéraires secondaires. Accélérez jusqu'à la Warp Box, puis foncez vers le Pôle d'Objectif.

MONDE

Rayon de miel

FLOWER-10: Skyway



Dès que ce niveau commence, récupérez la Fleur Boomerang dans le Bloc ?. Vous aurez besoin de cette capacité tout au long du niveau, alors gardez-la. Elle vous aide à vaincre les ennemis et vous en aurez aussi besoin pour collecter les Étoiles Vertes.

Faites attention autour de ces panneaux de lave et des Barres de Feu. Il est facile d'être distrait par les Para-Biddybuds qui volent dans la zone et de perdre votre Fleur Boomerang.

GREEN STAR #2

The second Green Star is atop a Clear Pipe just past the Fire Bar gauntlet. Note the Double Cherry nearby; it can come in handy later.

ÉTOILE VERTE n°3

The last Green Star is out in thin air, but eventually a lava panel slides into place underneath it. Boomerangs are your friend here.

Le Para-Biddybud des essaims arrivant ici vers vous de tous les côtés. Restez sur vos gardes et tentez d'éviter de perdre n'importe quel de vos Power-Ups, si vous pouvez ! Un autre Fleur Boomerang peut être found in a ? Bloc au début de cet embuscade.

Cette boucle de tuyau clair est un truc cruel sur le joueur. Si vous vous précipitez sortir de l'autre côté trop vite, vous serez chutant dans le vide dans l'air, mais si vous restez à l'intérieur de la boucle de tuyau trop longtemps vous pouvez défilé hors écran et perdez une vie. Lorsque vous avez un terrain sûr de l'autre côté, obtenez à cela rapidement !

Le parcours commence à se construire lui-même dans devant vous, pendant que fournissant également Clair Des tuyaux à utiliser. Assurez-vous qu'il y a un endroit sûr pour atterrir après en utilisant un tuyau avant vous plongez directement dedans !

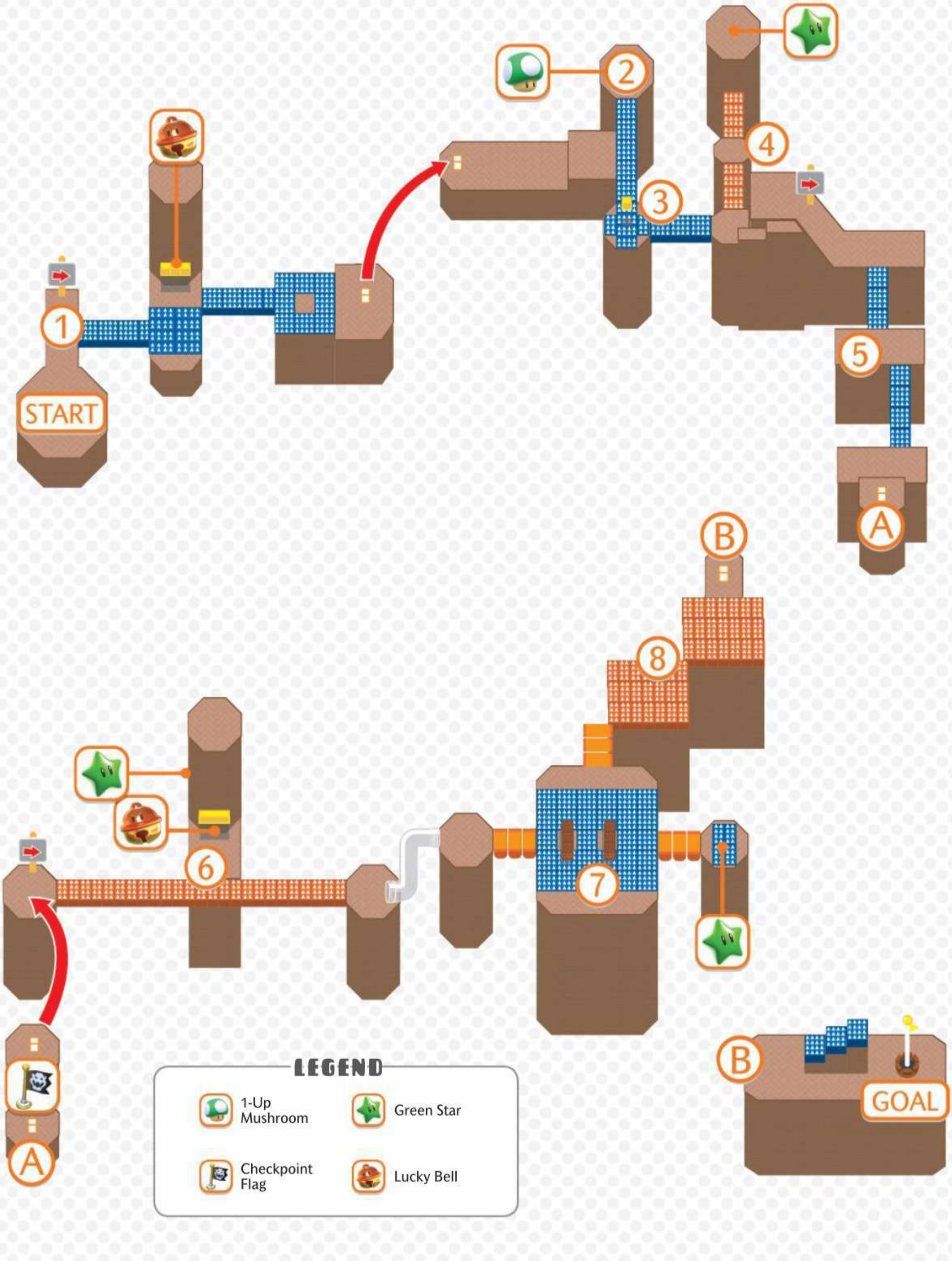
Par la suite, trois Mega Les plantes Piranha gardent la plateforme finale. Prenez espace pour les sortir pour faire le Boîte de téléportation vers l'objectif la zone de poteau apparaît.

Lorsque le parcours se rétrécit à une seule panneau large, surveillez les Piranha de feu plantes sur les côtés.

Comme lors de la première apparition de ce niveau dans World Star, les plates-formes avant la Pote de but se construisent à une hauteur permettant à ceux sans Cat Power-Ups d'atteindre le sommet. Cette fois, la construction est très rapide, vous avez donc peu de temps pour réagir.

SUPER MARIO 3D WORLD

WORLD FLOWER-11: Spiky Infiltration du pont à pointes

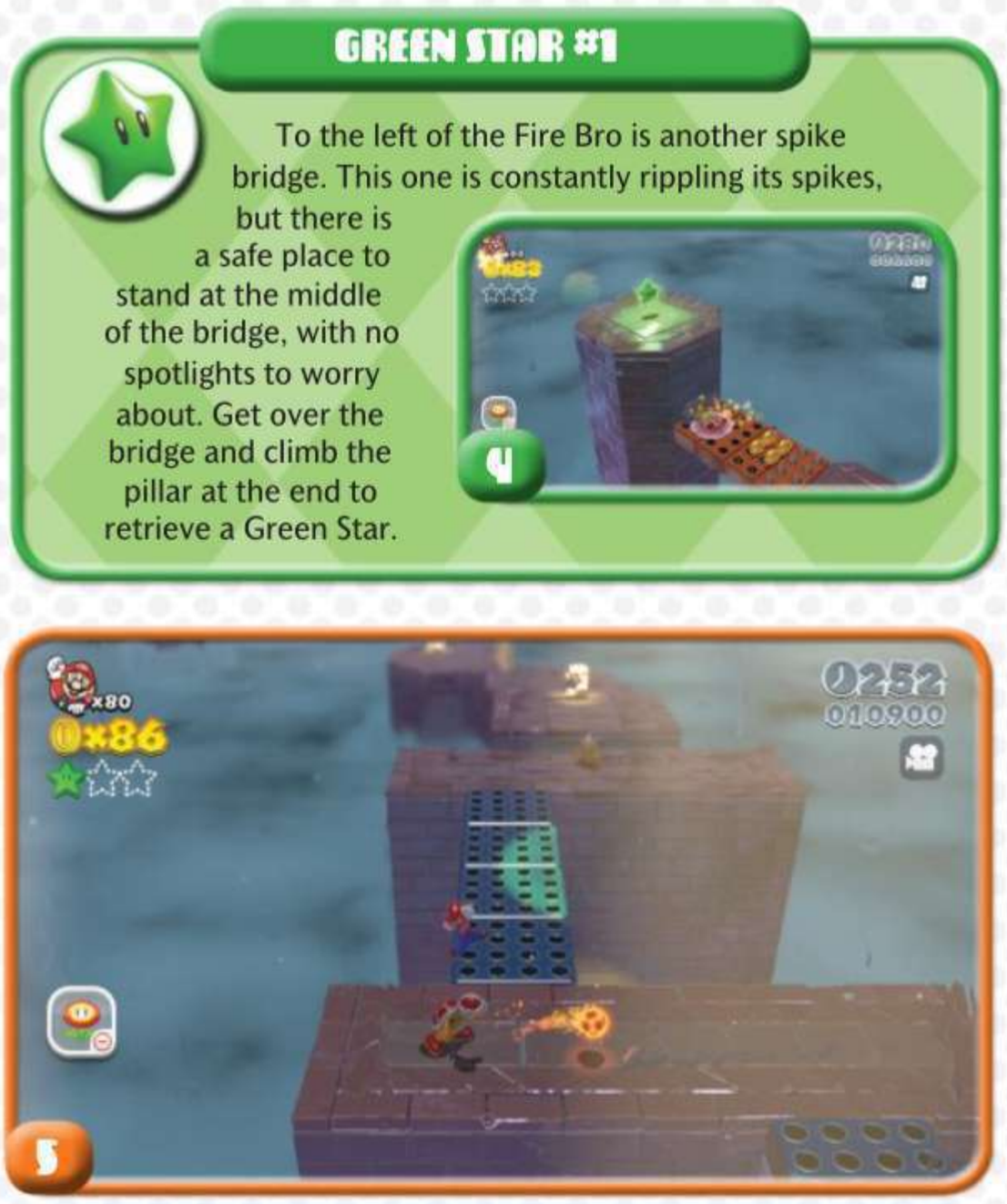


Cette réinterprétation du niveau introduit le danger des projecteurs qui font déborder les ponts entiers de pièges en pointes. Les pièges restent actifs tant que vous êtes sous un projecteur. Les éviter nécessite l'utilisation créative du grimpage avec le PoderChat, du plongeon des Griffs, ou de longues sauts si vous n'avez pas d'autres options.

Franchir ceci pont piégé par pointes est relativement simple. Essayez de trouver une ouverture qui vous fait passer au-delà du projecteur itinérant, et courez aussi vite que vous possible. Méfiez-vous du Fire Bro qui gère une partie de la section cependant.

Le premier Fire Bro que vous rencontrez saute sur un bloc ? qui contient une Lucky Bell Cet objet peut rendre de grandes portions de ce niveau bien plus facile, donc le préserver devrait être une priorité élevée!

Un excellent raccourci peut être pris juste ici : Grimpez la tour à côté des blocs ? et affrontez la Warp Boîte à la fin du pont en piques. Si vous obtenez une bonne course démarrage, sautez en visant celui-là Warp Box, et utilisez le Claw Dive activé par la Lucky Bell; vous pouvez éviter l'ennui des piques et du projecteur.



Les ponts piqués se déplacent au-dessus de ces gouffres, et un projecteur domine le centre des deux écarts. Pour traverser les ponts en sécurité, vous devez y aller lorsque les ponts se trouvent sur les côtés des gouffres. Les Fire Bros protègent les plateformes sûres entre les ponts. Un drapeau de point de contrôle se trouve juste au-delà de cette section.

Vous pouvez frapper le sol sur cette plateforme pour faire apparaître un 1-Up.

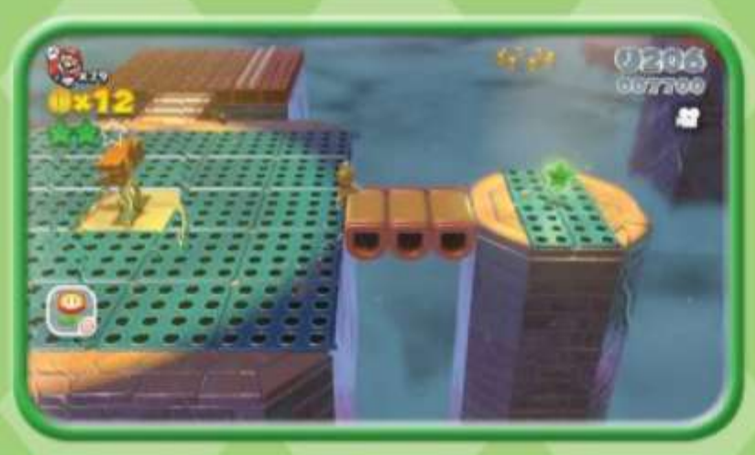
Spiky Spike Bridge Sneak

GREEN STAR #2

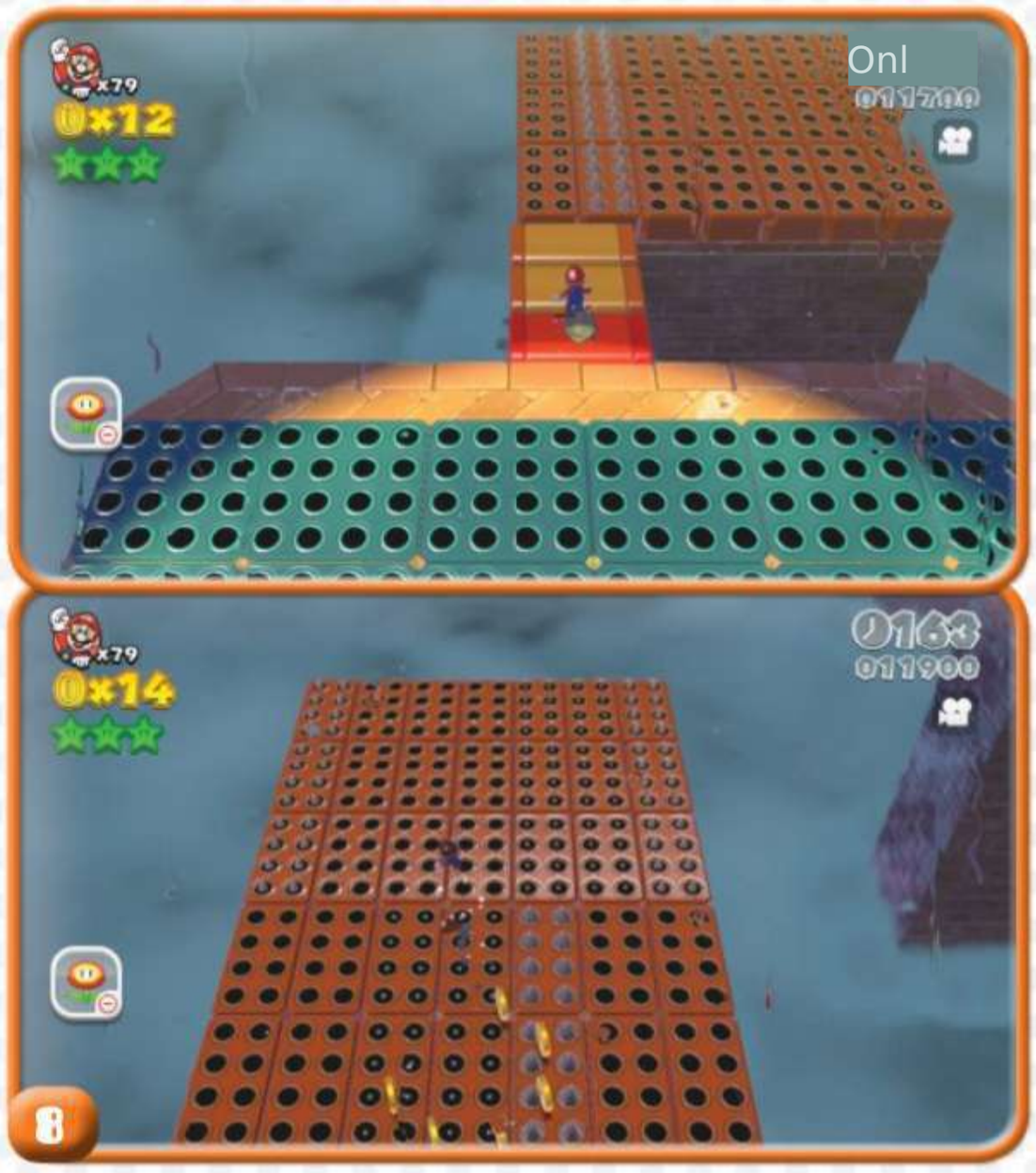
Après le drapeau de point de contrôle, vous rencontrez un pont qui fait onduler des pics vers vous selon un motif rapide mais prévisible. Le premier pont de connexion à gauche est gardé par un Fire Bro, et derrière lui est la Seconde Green Star. Vous avez besoin d'un Cat Power-Up pour pouvoir grimper sur le côté du pilier pour atteindre l'étoile. Si vous manquez d'un Cat Power-Up, le Fire Bro saute sur un bloc ? qui contient un Lucky Bell !

GREEN STAR #3

La dernière Green Star n'est pas loin de la deuxième. Vous avez besoin de naviguer sur une grande plateforme couverte de piques. Un faisceau lumineux éclaire la majeure partie de la plateforme, ce qui vous laisse très peu d'espace sûr pour agir. Utilisez Cat Power-Up Claw Dives pour contourner le danger en vous tenant aux bords mêmes de la plateforme, puis avancez vers la plateforme de l'étoile.



La plateforme de l'Étoile Verte est couverte par un faisceau lumineux, et d'autres pièges à piques se trouvent en dessous. Votre approche et l'évasion doit être rapide.



Le dernier obstacle avant de pouvoir atteindre la zone du poteau d'arrivée est une paire de grandes plateformes mobiles qui ondulent avec des pics. C'est encore un motif prévisible, mais c'est aussi un motif très, très rapide auquel vous devez sans cesse sauter pour esquiver. De plus, les plateformes ne sont pas synchronisées dans le même délai, donc le transfert vers la deuxième plateforme nécessite d'ajuster votre synchronisation en conséquence, sinon vous prendrez un coup.

MONDE FLOWER-12: Boss Blilz

Boss Blitz est exactement ce à quoi il ressemble : un blitz total de tous les boss mondiaux que vous avez combattus tout au long du jeu, Bowser et Meoswer exclus. Cependant, jusqu'à présent, vous n'avez eu affaire à eux qu'un par un. Boss Blitz exige que vous abattiez six boss, avec seulement 500 ticks au compteur. Vous pourriez être surpris d'apprendre que certaines de ces rencontres ne se dérouleront peut-être pas exactement comme auparavant.

Après avoir vaincu un boss, leur Warp Box est remplacée par une Key Coin. Vous devez vaincre les cinq premiers boss et collecter les cinq Key Coins avant que le dernier rematch avec Motley Bossblob ne soit déverrouillé.

Boom Boom n'est pas le boss le plus difficile, mais son attaque de coquille rebondissante peut faire traîner le combat, surtout quand il devient invisible. Essayez de rester suffisamment près de lui pour, en quelques secondes du jeu, le rendre vulnérable et le frapper au sol. Quant à Pom Pom, vous voulez traverser ce combat aussi rapidement que possible, vous avez besoin de tout le temps possible pour les autres combats.

TIP

Il n'y a pas d'ordre correct pour affronter les bossas. Certains joueurs peuvent préférer s'attaquer en premier à des combats plus courts, comme Boom Boom et Pom Pom. D'autres pourraient penser il vaut mieux faire sortir les combats plus longs dès le départ, à l'avance, dans ce cas nous recommandons d'affronter The Hisstocrats ou Boss Brolder immédiatement. Il n'y a qu'un seul endroit pour trouver des Power-Ups dans ce niveau, et cela se passe lorsque vous combattez The Hisstocrats. Leurs serpents de compagnie fournissent la Super Bell occasionnelle !

Boss Blitz

POM POM

Pom Pom n'a pas appris de ses défaites précédentes sous ton pied, mais il faut louer sa ténacité d'être dans cette formation. Rappelle-toi : cherche l'étoile ninja rose vif chaque fois qu'elle crée des clones d'elle-même. C'est la vraie Pom Pom. Pourchasse-la agressivement; tu veux avoir le temps de te consacrer à d'autres combats plus compliqués.

KING KA-THUNK

Battre King Ka-thunk rapidement signifie rester du côté qui a son visage. Vous voulez l'encourager à s'étendre face à terre sur l'arène autant que possible afin de pouvoir infliger trois coups de stompe rapides sur son point faible pour gagner. Souviens-toi, à chaque attaque réussie que tu portes, des parties de l'arène s'effondrent, alors ne deviens pas imprudent en essayant de préparer tes attaques.

BOSS BROLDER

Éventuellement un boss très chronophage, heureusement Boss Brolder n'a pas appris de tours supplémentaires. Vous devez quand même l'enfoncer avec trois Brolders pour le vaincre. Après avoir porté le premier coup, vous avez une chance de mettre fin rapidement au combat. Il effectue son attaque tournante et te lance de la lave, puis il roule autour de l'arène pendant une courte période avant d'appeler des renforts. Ce que vous devez faire est de le toucher rapidement avec l'un des Brolders, puis d'en prendre un autre et de devancer sa seconde attaque tournante tout en protégeant le Brolder. Dès que Boss Brolder cesse de tourner, frappez-le à nouveau. Si vous êtes rapide pour obtenir des Brolders à lancer sur leur boss, vous pouvez mettre fin rapidement à ce combat.

THE HISSTOCRATS

ÉTOILE VERTE n°2

Taking down The Hisstocrats earns you the second star.

Vous avez affronté ces deux énormes serpents séparément. Lorsqu'ils combattent ensemble, la bataille devient bien plus difficile, et vous devez gérer deux fois plus de météores de lave qui tombent sur le terrain. Les Hisstocrats nécessitent trois sauts chacun pour être vaincus, et les petits serpents qu'ils invoquent n'ont pas toujours de plates-formes sûres où se tenir.

Les Super-cloches rendent ce combat beaucoup plus facile. Heureusement, les petits serpents apporteront parfois des Super-cloche.

N'oubliez pas, après avoir touché un Hisstocrat, il ou elle s'enfouira sous terre, et lorsqu'il ou qu'elle refait surface, la lave tombera sur l'arène. Il vaut mieux se concentrer sur l'esquive jusqu'à ce que la lave cesse.

Lorsque vous sautez sur un Hisstocrat, essayez de rebondir assez haut pour atterrir sur le second. Cela peut réduire considérablement la durée du combat.

MOTLEY BOSSBLOB

GREEN STAR #3

The last star of World Flower comes from putting down Motley Bossblob one last time.

Avec les cinq pièces-clés en votre possession, vous pouvez avoir votre troisième match contre le dangereux Motley Bossblob. Encore une fois, à chaque coup sur l'arène, il émet une onde de choc qui se propage dans la majeure partie de la zone, rendant difficile votre rapprochement.

CAUTION

Come with Time à épargner !

Si vous n'avez pas au moins cent secondes sur le chronomètre avant d'affronter Motley, vous pourriez ne pas avoir de chance à moins de réussir vos trois coups rapidement. Même alors, vous devrez foncer à travers la zone du mât d'arrivée pour obtenir une Horloge verte + après la bataille.

Vous pouvez prévoir quand il est sur le point de perdre sa coquille et devenir vulnérable. Il est toujours le dernier saut d'une séquence, où il reste hors de l'écran le plus longtemps. N'oubliez pas de ramasser les Double Cerises qu'il laisse derrière lui après avoir dispersé les blobs ; ils peuvent vous donner un un coup supplémentaire pour survivre.

ve

NOTE

Le pouvoir de la griffe

Si vous avez réussi à préserver les améliorations de puissance du chat de votre combat contre les Hisstocrates, vous pouvez rendre le fait d'atteindre Motley Bossblob bien plus facile. Le Plongeon de Griffe ou Griffe fonctionnent aussi bien qu'un coup de pied. à condition de pouvoir vous rapprocher suffisamment.

Dès que vous vainquez Motley, prenez votre prix Étoile Verte et foncez vers la Warp Box. Ne manquez pas de collecter la horloge verte de l'autre côté du puits de warp, et dirigez-vous vers le dernier Pôle d'Objectif de World Flower!

Un autre monde—votre défi ultime—vous attend.

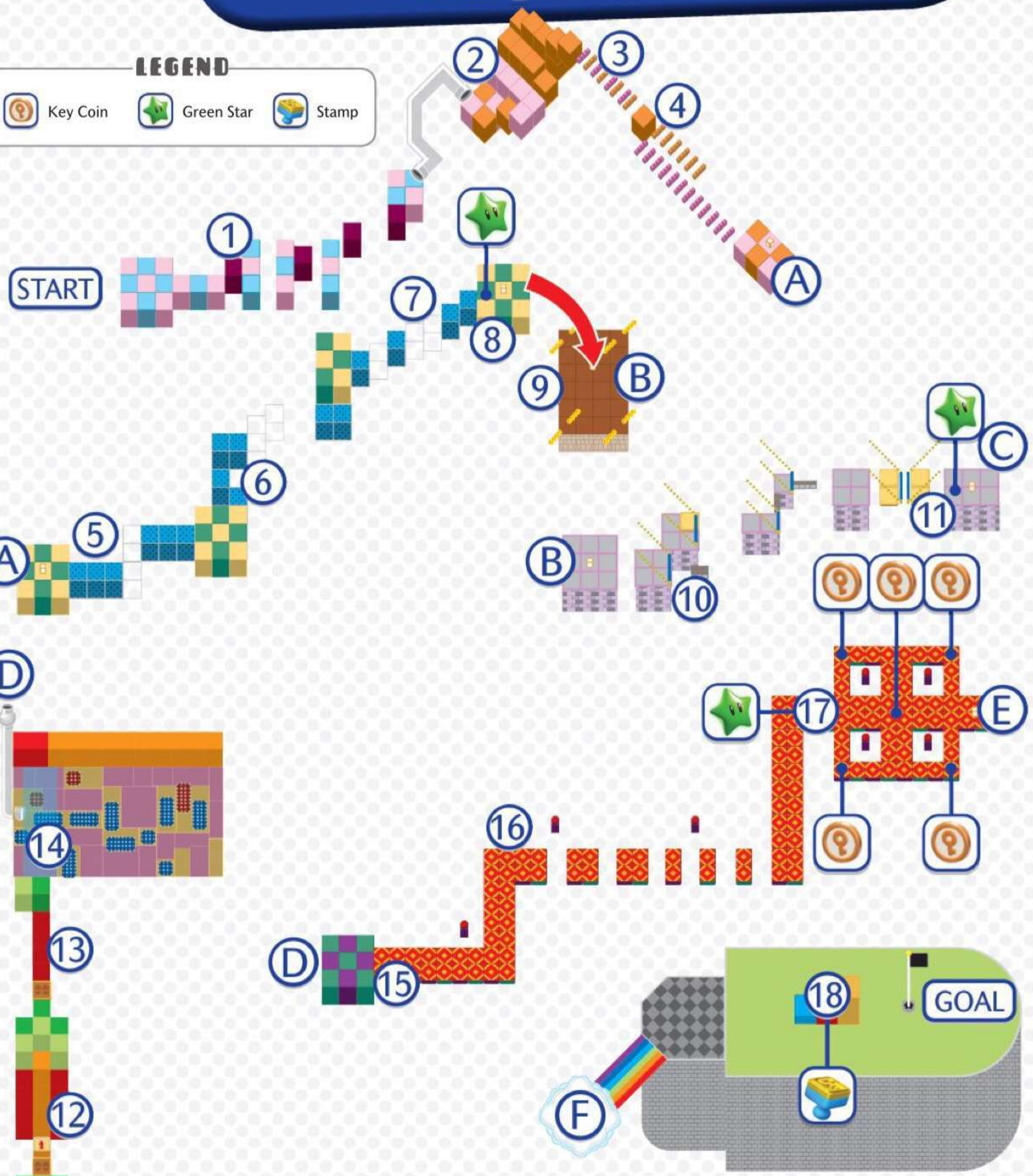
WORLD CROWN

La Couronne du Monde est le dernier défi de Super Mario 3D World : un dernier niveau qui exige vos meilleurs réflexes de plateforme ; une dernière aventure avec le Capitaine Toad ; un parcours d'horreur du Mystery House pour surpasser tous les autres. Les trois niveaux présents dans ce Monde final ne sont pas faciles, mais ils représentent bien la fin du jeu, et peut-être quelques droits de vantardise.

WORLD CROWN-CROWN: Champion's Road

LEGEND

Key Coin | Green Star | Stamp



THANK YOU!

La carte pour ce niveau ne vous dit pas que histoire complète : c'est le niveau le plus difficile du jeu, point final. Certains personnages, comme Luigi, Peach, et Rosalina, ont des avantages spéciaux pour gérer les sauts plus difficiles du niveau, mais même 50, cela pourrait vous prendre des centaines de tentatives pour terminer ce niveau. Vous n'obtenez pas de Power-Ups pour vous aider si vous prenez un coup, il n'y a pas de drapeau de point de contrôle, et vous devez toujours collecter trois étoiles vertes et un autre tampon.

Nous vous parlerons des parties les plus difficiles de ceci niveau, mais appliquer les conseils ici dépend strictement de vos doigts et réflexes seuls. Nous souhaiterions bonne chance, mais ce niveau n'est pas lié à la chance, peu importe ce que d'autres pourraient vous dire.

OUVERTURE GAUNTLET

Vous verrez cet endroit souvent. Les Octoombas et les blocs de plateformes mobiles fonctionnent ensemble pour rendre ces premiers sauts difficiles. Mario est le seul personnage qui ne peut pas franchir les intervalles sans utiliser les plateformes ou les Octoombas pour augmenter son champ de saut.

Notez que le Clear Pipe qui relie ceci ouvrir la zone vers le prochain ne nécessite pas nécessairement il faut y entrer. En revanche, vous pouvez sauter sur it as un moyen de franchir l'écart plus rapidement. Alors que Mario et Toad peuvent ne pas accomplir ce saut facilement, mais Luigi, Peach et Rosalina ont les pas pour cela.

FIRE BROS. STAIRS

Trois Fire Bros. couvrent ces étapes menant à à la section suivante. Un truc est de rebondir d'un Fire Bro à l'autre, en vainquant tous les trois tout en traversant rapidement le terrain.

CHARGIN' CHUCK GET JUNED

Avant d'essayer de sauter d'une plateforme étroite à une plateforme étroite dans cette section, accumulez de vitesse jusqu'à un sprint complet en courant en cercles. Puis simplement faites un dash droit à travers les petits écarts juste au premier Chargin' Chuck. Les cinq personnages peuvent le faire ceci. Tant que vous restez en mouvement, même après un saut, votre personnage traversera les fossés sans effort sans effort.

Après avoir évité le premier Chargin' Chuck, cette section continue avec deux groupes de petites plates-formes à traverser, et quatre autres Chargin' Chucks à éviter. Continuez à courir vers l'avant en direction du Chargin' Chuck devant vous, puis tournez vers le bas dans le prochain ensemble de plates-formes, et continuez à courir vers la droite. Deux d'autres Chargin' Chucks se dressent entre vous et la Warp Box vers la section suivante, et ils sont ont été facilement sautés.

THE BEEP BLOCKS

Les Beep Blocks ici changent chaque seconde, ce qui signifie que vous ne pouvez pas mal synchroniser vos sauts tout au long de cette section. Fait de grand saut entre les trois grappes de Beep Block au début de cette zone.

Monter ce premier escalier de Blocs Bip n'est pas facile, et il n'y a pas d'endroit sûr pour se reposer au milieu de l'ascension. Une fois commencé, il est difficile de s'arrêter. Le niveau vous surprend et vous oblige à franchir un grand vide avant d'atteindre une plateforme sûre juste avant le deuxième Bloc Bip.

escalier. Il est utile de rester sur les Blocs Bip à droite lors de la première montée, pour mieux vous positionner pour le saut en longueur à effectuer.

La deuxième montée d'escaliers commence normalement, avec les couleurs des blocs qui alternent à chaque marche. Cela change lorsque les derniers ensembles de Blocs Bip comportent deux blocs de la même couleur avant de changer, ce qui peut perturber votre rythme (même si Peach et Rosalina ont des capacités naturelles pour faciliter ces montées). Vous pouvez aussi utiliser le saut vrillé pour rester en sécurité au-dessus des Blocs Bip pendant qu'ils changent de couleur. Cela rend la montée beaucoup plus facile si vous maîtrisez bien le saut vrillé. Ne vous découragez pas si c'est cette partie qui vous fait recommencer ! En haut de cette montée se trouve un Canon Tuyau Transparent qui vous propulse vers la section suivante.

GREEN STAR #1

Comme si c'était une récompense pour

vos efforts ainsi loin, le premier

L'Étoile Verte se trouve en haut de la deuxième montée de Blocs Bip.

THE MAGIKOOPAS

Trois Magikoopas vous tendent une embuscade dès que vous atterrissez après le tir du Canon Tuyau Transparent. Sautez rapidement pour éviter d'être touché et de tomber dans l'abîme lorsque la plateforme s'enfonce. Heureusement, ces plateformes réapparaissent. Vous devez vaincre les trois Magikoopas avant qu'une Boîte de Téléportation n'apparaisse pour passer à la section suivante. Attention aux Barres de Feu dans les coins de cette arène !

SWINGING SPIKED ROLLERS, HUNGRY PIRANHA PLANT

Des rouleaux à pointes dangereux balancent au-dessus des petites plateformes de cette section. De plus, des Fuzzies patrouillent dans la zone, compliquant encore vos sauts. Il est très risqué de

atteindre, mais vous pouvez utiliser une Plante Piranha qui vous trouvez endormie près du début de cette zone pour éliminer les Fuzzies, mais faites attention à ne pas tomber des chemins étroits ou à vous faire toucher par un rouleau à pointes.

Si vous débarrassez complètement cette plateforme carrée des Fuzzies, vous obtenez des pièces bonus pour vos efforts. Aussi amusante que soit la Plante Piranha, elle n'est pas nécessaire pour terminer cette section, et essayer de la ramasser est en soi un risque important.

GREEN STAR #2

Aucun déplacement Les dernières plates-formes mènent directement au deuxième saut vous

Étoile Verte et la Boîte de Téléportation

Boîte vers la prochaine partie du niveau.

SAUTS MURAUX, SAUTS DE TROOPER, PIRANHA CREEPER

umes

En utilisant le Panneau de Saut, lancez-vous dans le passage étroit et combinez des sauts muraux avec des rebonds sur les fourmis à cornes pour atteindre le sommet de cette section.

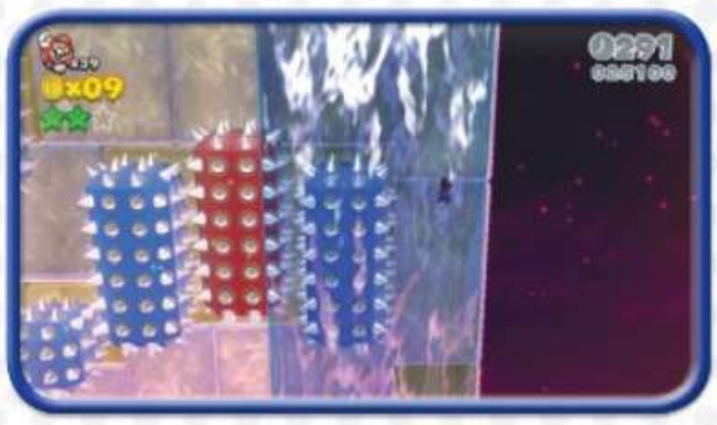
Une deuxième séquence d'escalade vous demande de utiliser les Plantes Piranha Rampantes comme tremplins pour atteindre atteindrez la zone suivante. Maintenez simplement le bouton de saut enfoncé et dirigez votre personnage en conséquence pour réussir cela. Les personnages lents, comme Peach et Harmonie, ou toute personne de petite taille devra peut-être utiliser les murs sauts pour escalader ce mur.

Votre destination est un Tube Transparent qui vous envoie vers un canon pointé sur le dernier défi du niveau, protégé par un dernier Bloc Pique Vous pouvez franchir le Bloc Pique plus rapidement en utilisant l'attaque rodéo pour plonger directement dans le Tube Transparent Tube. Admirez ! Vous êtes maintenant témoin de l'endroit où la plupart npion's La route s'étend s'arrêtent brutalement.

Survivez à l'épreuve des sauts, et vous courez le long d'une large section de piste, et finalement se transforment en une grande zone carrée qui possède quatre Brûleurs d'Anneaux Brûleurs d'Anneaux installés près des coins. Sur les bords de cette zone se trouvent quatre des cinq Pièces Clés dont vous avez besoin, la cinquième étant au centre.

UNE AGRÉABLE NAGE

Ensuite, vous devez nager dans une eau en mouvement cube, en évitant tous les Spike Blocks qui sont sur votre chemin jusqu'à ce que le cube atteigne l'extrémité du mur droit. Certains des Spike Blocks bougent aussi, ce qui peut compliquer les choses.

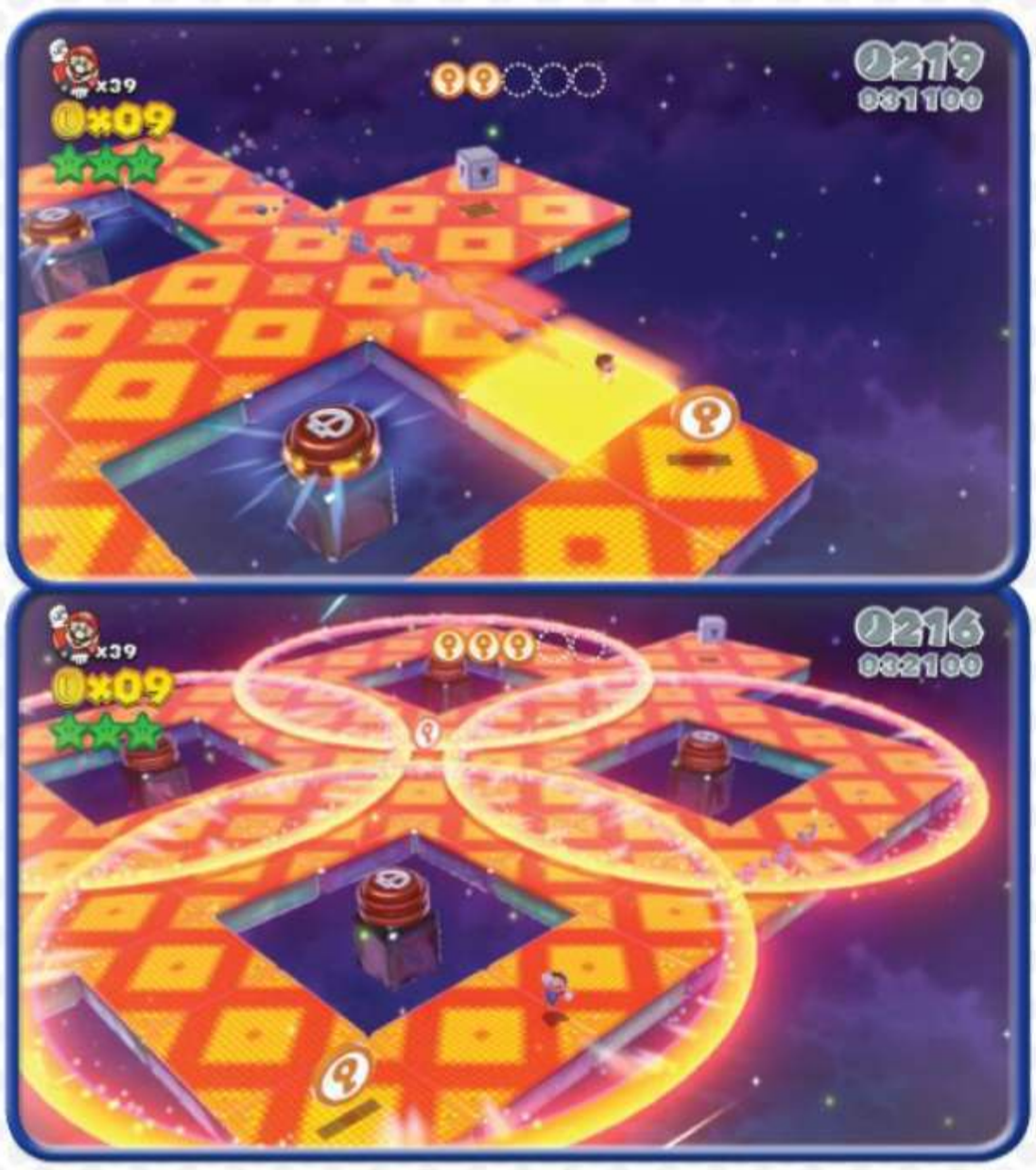


Lorsque le cube d'eau atteint le côté droit du mur, vous devriez nager aussi vite que vous le pouvez dans le passage étroit vers la partie supérieure de la section, avant que le cube ne commence son voyage de retour et vous envoie dans le Spike Block ou tomber vers votre perte.

Ce n'est pas la fin du niveau, mais vous pouvez presque voilà depuis ici. L'intégralité de la piste est faite de rien d'autre que des Dash Panels. Pour compliquer les choses encore, les Ring Burners jalonnent toute la piste, et leurs anneaux dangereux peuvent vous forcer à faire des sauts acrobatiques et des corrections de trajectoire à les pires moments.

'Quand vous atteignez la section de piste qui se désintègre, nous recommandons de courir en cercle

Nous recommandons de commencer par les deux Clés Pièces sur le côté gauche de la place. Si vous avez bien synchronisé, vous devriez pouvoir attraper les pièces avant que les Ring Burners ne rendent pas le chemin latéral trop dangereux à utiliser.



Ensuite, visez les pièces-clés situées sur le côté droit du carré. Faites attention, cependant, car les Ring Burners situés en dehors du carré peuvent toujours vous frapper avec leurs ondes de choc. Si vous anticipez des problèmes, vous pouvez revenir vers la relative sécurité de la zone centrale. Rosalina, Peach et Luigi peuvent rendre cette section beaucoup plus facile grâce à leurs styles de saut.

Avec les pièces-clés situées sur les abords déjà collectées, faites demi-tour et courez vers le centre du carré pour récupérer la dernière pièce-clé, puis visez directement la Warp Box déverrouillée. Une fois de l'autre côté, mettez le jeu en pause et célébrez comme vous le jugez le mieux. La partie difficile est terminée.

Vous avez gagné cela. Entrez dans le tuyau clair et profitez du message des créateurs du jeu. Puis entrez dans la Warp Box à la fin du trajet. Dans la zone entourant le poteau d'arrivée, tous ceux que vous avez aidés et qui vous ont aidé au cours de l'aventure sont là pour célébrer votre victoire.

Champion's La route est désormais ta route. Félicitations ! Maintenant, cours sur cela niveau avec trois amis pour l'accompagner.

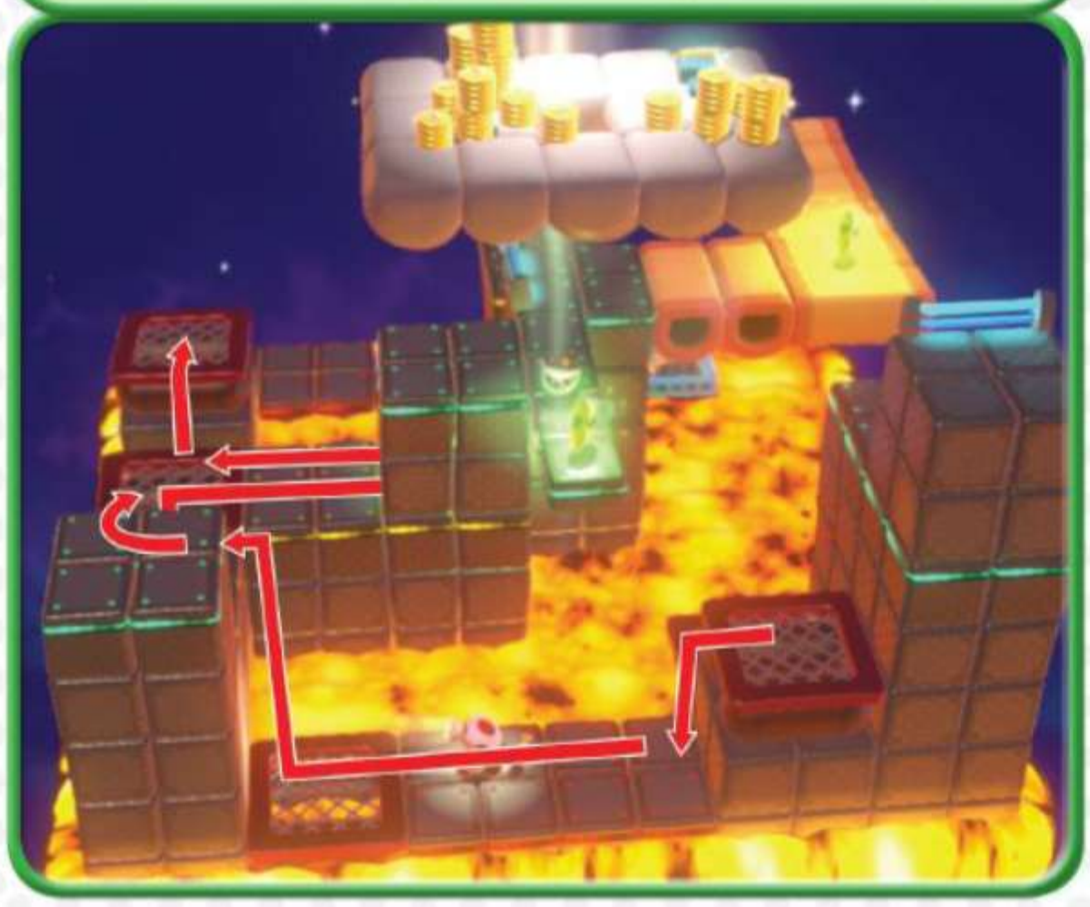
WORLD CROWN: Captain Toad's Fiery Finale

GREEN STAR #1

There's a Green Star right next to where you begin this level. You have to drop down to a red platform, then wait for the lava to rise up and take you high enough so that you can pick up the star. Watch out for the Fire Piranha Plant shooting at you from a separate platform.

GREEN STAR #2

You now need to reach the pillar across from where you started. While the lava is lowering, you can drop down and enter a small alcove to collect the second Green Star. Run back toward one of the red platforms so the lava doesn't get to you!



GREEN STAR #3

Use the GamePad microphone to raise the Propeller Platforms to avoid the lava, and then pick up the third Green Star.

GREEN STAR #4

Another Propeller Platform takes you to a Donut Block bridge where the fourth Green Star awaits. Scramble over to the walkway in front of the Fire Piranha Plant, and make your way over toward another Propeller Platform.

STAMP AND GREEN STAR #5

You pass dangerously in front of the Fire Piranha Plant on the way to a Propeller Platform that can take you up to the cloud where you can get the Stamp. With that done, drop down the hole at the center of the cloud on top of the Fire Piranha Plant, and collect the fifth Green Star behind it.

WORLD CROWN: Mystery House Marat Nonn

Vous présentant les défis rencontrés dans les Mystery Houses précédents, et avec quelques énigmes originales et des remixes en chemin, la World Crown Mystery House tient son nom. Trente Green Stars et un Stamp sont en jeu ici. Heureusement, vous n'avez pas besoin de tout collecter en une seule partie. Si vous atteignez une pièce qui empêche constamment votre progression, vous pouvez quitter le Mystery House et réessayer plus tard. Les Green Stars que vous avez déjà collectées seront sauvegardées

ÉTOILE VERT #1

Three Koopa Troopas are an easy start. Don't get hit by their ricocheting Shells!

GREEN STAR #3

Use two Brolders on two of the P Switches; stand on the third one yourself.

ÉTOILE VERTE 26

The crates in the upper-right corner of the room hide the Green Star.

GREEN STAR #2

It can be surprisingly easy to mess this room up. Make sure you jump between pendulum platforms when they are close enough that you can easily make the jumps. Don't miss the Green Star in your first try, as you may not have time for a second chance.

GREEN STAR #4

Grab a Fire Flower from the ? Block and light the four torches in the corners of the room.

GREEN STAR #7

The Goomba and Mini Goombas that rush you in this room should be simple to deal with. If you stand in place and time your jump just right, you can take out all the Mini Goombas without moving an inch.

GREEN STAR #5

The room rotates the Green Star toward you—just avoid the Peepas until then.

ÉTOILE VERTE #8

You can either throw a baseball down to the star, or you can jump down there and get it yourself.

ÉTOILE VERTE #9

Turn one of the Hop-Chops into a springboard, then ground pound off it to be launched high enough to grab the star.

GREEN STAR #10

The Thwomps will reveal the terrain when they crash down. Use them to get to the star above your start point.

ÉTOILE VERTE #11

Use a ice skate to slide past the Walleyes and reach the Green Star at the bottom of the hill. If you lose the skate, you're not going to make it.

ÉTOILE VERTE #12

Grab a Super Bell from the ? Block, then hit the P Switch behind the right wall to make the Green Star appear.

ÉTOILE VERTE #13

You start at the bottom of a tower. Luckily, the previous room handed you a Super Bell! Scale the tower as quickly as you can; the star is at the highest point. Don't leave the area right after collecting the star! You can pick up a spare Super Bell from a glowing spot on the ground near the Green Star's location, and that might be useful to have.

ÉTOILE VERTE #14

You need to use the Beep Blocks to get up to the wall, then use your Cat Power-Up to climb the wall and reach the star.

ÉTOILE VERTE #15

This is possibly the hardest room in the marathon. Scale the falling sections of wall to reach the star at the very top. Don't forget to rest on each platform for a brief moment (very, very brief) to reset your climb time.

GREEN STAR #16

You can either use the rotating conveyor belt on the wall with the Cat Power-Up to reach this Star, or you can use a spin jump to make things easier.

GREEN STAR #17

This Rabbit is very fast. Let the Dash Panels boost you at him—don't try to jump! Just concentrate on running right into him to make the Green Star appear. Don't forget to touch the Rabbit with the touch screen in order to catch it easier.

GREEN STAR #18

Hitting this P Switch with a baseball can be very difficult. When using the Jump Panel, try to move closer to the target before making the throw.

GREEN STAR #19

Run to the right to rotate the room around to reach the Green Star. You can easily reach the star right away by just climbing up the back wall with the Cat Power-Up.

GREEN STAR #20

You can take out these Bullies faster by letting them run at your starting position near the lava, jumping over them, and attacking them from behind to shove them off the platform.

ÉTOILE VERTE #21

The middle ? Block here creates additional blocks that you can use as stepping stones to reach the star. The Cat Power-Up's ability to climb wallscan make this room go by quick.

GREEN STAR #22

The winding walkway looks intimidating, but thanks to the Dash Panels you can jump over two separate gaps to reach the Green Star, so long as you remain perfectly centered on the first walkway. Watch out for the Cat Bullet Bills!

ÉTOILE VERTE #23

Use the Piranha Creepers here as stepping stones leading up to the Green Star.

ÉTOILE VERTE #24

Thwomps guard two of the panels you need to light up, while a bomb is needed to destroy the blocks protecting the third. Use baseballs on these panels to light them up as soon as they are exposed!

ÉTOILE VERTE #25

Use one of the potted Piranha Plants to eat up the Fuzzies along the walls, then defeat the Piranha Plants, including the one you used. The star appears once all of the enemies are gone.

GREEN STAR #26

Run along this wheel, favoring the right side, and bash your way through blocks and Piranha Plants until the Green Star rolls into view.

GREEN STAR #27

In this room, the spotlight calls in Cat Bullet Bills that can destroy the blocks you need to use to get to the star. You can't hesitate once the shooting starts.

GREEN STAR #28

Courez le long des ponts Donut Block, mais soyez prêt à sauter pour éviter les rouleaux qui vous est lancée par Spikes, ainsi que pour échapper aux blocs Donut qui tombent. Le les rouleaux font couler les blocs !

GREEN STAR #29

Boom Boom est sorti pour jouer ! Malheureusement pour lui, vous n'avez besoin que de écraser une bonne fois pour le finir. Le temps continue de s'écouler pendant qu'il traverse les gestes de la défaite, alors restez près du panneau d'étoile sur le sol pour attraper l'Étoile Verte Étoile dès qu'elle apparaît.

STAMP AND GREEN STAR #30

Presque comme une célébration de votre victoire ici, l'Étiquette et la 30e étoile exigent seule une course simple et directe à travers les tas des pièces. Courez aussi vite que possible; les 10 la seconde limite de temps du jeu s'applique ici ! N'oubliez pas de sauter pour franchir le dernier vide entre vous et l'étoile.

STAMP

Couronne du Monde : Sprixie Maison

Cette maison Sprixie peut être entré dès que vous atteignez la Couronne du Monde.

Secrets

Super Mario 3D World possède de nombreux secrets au-delà de la simple collecte de toutes les Étoiles Vertes et des Tampons. Des Tuyaux de téléportation secrets qui vous propulsent au-delà de mondes entiers jusqu'à un cinquième personnage jouable introduit dans Monde Étoile, il y a beaucoup à découvrir, et certaines surprises vous attendent.

Star Ratings

Au fur et à mesure que vous accomplissez certaines tâches dans le jeu, vous remarquerez peut-être que votre fichier de sauvegarde affiche des étoiles au-dessus du numéro de fichier dans l'écran de sélection. Cette notation par étoiles mesure votre

progresser dans le jeu, que ce soit en terminant les niveaux ou en collectant tout. Vous pouvez obtenir un maximum de cinq étoiles sur votre fichier de sauvegarde, ce qui indique une complétion totale du jeu ! Le tableau ci-dessous explique les conditions pour chaque notation d'étoile.

Number of Star Ratings	Unlock Conditions
1	Terminez le jeu jusqu'au Monde 8. Vous pouvez sauter des mondes en utilisant les Tuyaux de téléportation secrets des Mondes 1 et 4.
2	Collectez toutes les Étoiles Vertes dans les huit premiers Mondes.
3	En plus des conditions pour les deux premières étoiles, vous devez terminer Monde Étoile, Monde Champignon et Monde Fleur.
4	Collectez toutes les étoiles dans les 11 premiers Mondes du jeu.
5	En plus de toutes les conditions précédentes, il faut également : terminer tous les niveaux des 11 premiers Mondes en atteignant le sommet du mât d'arrivée, finir chaque niveau avec chaque personnage, et collecter toutes les Étoiles Vertes et tous les Tampons dans les 11 premiers mondes. Dès que vous atteignez le Monde Couronne, vous obtenez votre cinquième étoile !

A Fifth Hero: Rosalina

Débloquée après avoir terminé Monde Étoile-2, Harmonie quitte l'Observatoire des Comètes pour prêter main-forte à nos héros ! Comme la Princesse Peach, Harmonie n'est pas la plus rapide ; elle met un peu de temps à accélérer. Cependant, ses sauts de base ressemblent à ceux de Luigi, et contrairement à tous les autres personnages jouables, Harmonie peut attaquer ses ennemis sans leur sauter dessus ni utiliser de Super Pouvoir. Elle possède une attaque spéciale qui lui est propre.

L'attaque tournoyante d'Harmonie s'effectue en appuyant sur le bouton de course. Vous pouvez l'utiliser en vous déplaçant, en sautant ou simplement à l'arrêt. L'attaque tournoyante d'Harmonie permet d'éliminer la plupart des ennemis de base dans les airs ou au sol, mais elle est particulièrement utile dans les sections de plateformes difficiles. Bien que sa lenteur puisse compliquer certains sauts, l'attaque tournoyante agit comme un double saut qui vous maintient en l'air un peu plus longtemps, et peut même servir à changer de direction si vous dépassez votre point d'atterrissage. Comme Peach, Harmonie est idéale pour les joueurs qui aiment explorer les niveaux à fond.

CAUTION

Il y a toujours une différence : contrairement à Peach, qui conserve sa capacité de flotter peu importe le Super Pouvoir qu'elle possède, Harmonie ne peut pas utiliser son attaque tournoyante lorsque elle utilise un Super Pouvoir. Seule en Super ou Harmonie Mini peut-elle utiliser cette attaque tournoyante.

REMARQUE

En plus des notations d'étoiles de base, il existe un bonus supplémentaire pour les joueurs qui n'ont pas utilisé la Feuille d'Invincibilité : des étoiles scintillantes ! Rappelez-vous, la Feuille d'Invincibilité n'apparaît que si vous perdez cinq vies en essayant de terminer un niveau. Vous pouvez frapper le Bloc d'Assistance où apparaît le Super Pouvoir, regarder l'objet ou le bloc toute la journée, mais dès que vous l'utilisez pour obtenir le Bloc d'Assistance, vous perdez le scintillement sur la notation d'étoiles de votre sauvegarde. Vous pouvez regagner les étoiles scintillantes en terminant le niveau sans utiliser la Feuille d'Invincibilité.

Secret Warp Pipes

Il y a deux tuyaux Warp secrets cachés dans certains niveaux qui peuvent vous aider à sauter des mondes entiers.

World 1-2

Montez simplement le long du mur au-dessus de là où vous trouver le Kit de timbre dans ce niveau pour trouver un tuyau Warp qui vous envoie vers le début du monde 2.

World 4-2

Après être passé par les grottes où vous allez trouvez le point de contrôle drapeau, votre retour vers le des lieux du monde extérieur vous à côté d'une Roulette Bloc. Montez sur le mur au-dessus pour accéder un autre niveau du marécage, où vous pouvez voir le tuyau Warp qui vous envoie vers le monde 5,

Maximum Lives

n—
Sef

Il existe de nombreuses méthodes pour gagner des vies supplémentaires. Vous pouvez collecter des champignons 1-Up, collecter 100 pièces, ou écraser huit ennemis d'affilée. Cependant, il n'y a pas de méthode plus rapide ou accessible aussi tôt que celle-ci, que vous trouvez au monde 1-2.

Peu après être entré dans la grotte, vous pouvez laisser tomber dans cette zone latérale, où un Koopa Troopa patrouille seul. Prenez son Coquille, puis marchez vers le bouche du proche passage. Positionnez vous-même avec la coquille comme Peach apparaît dans cette capture d'écran. Vous devriez être de taille Super pour cela.

Frappez la coquille contre le mur tout en sautant simultanément. Vous allez probablement être touché dans le processus (ce qui est pourquoi vous voulez au moins être de taille Super), mais vous vous installer sur une séquence répétitive de rebondissant sur la coquille et rebondissant dans le toit. Vous pouvez rendre cela un peu plus sûr en plongeant dans la coquille, commencez rebondissant entre murs, puis sautez dehors de la coquille. Vous ne même besoin de maintenir votre contrôleur à ce stade !

Vous pouvez accumuler le maximum de 1 110 vies en quelques minutes en utilisant cette méthode

Cela est extrêmement utile pour jouer avec des amis. Super Mario 3D World multijoueur peut dépecer rapidement un stock de vies supplémentaires, surtout sur les niveaux difficiles. Avoir autant de vies supplémentaires peut donner aux joueurs de tous niveaux une marge de manœuvre suffisante pour franchir les étapes difficiles, et peut compenser les malheureux « accidents » qui peuvent survenir en multijoueur.

Autre remarque notable emplacement pour réaliser ce astuce est cette colline sur le plage du monde 5-1 . Le passage que vous devez entrer pour la pièce clé peut être utilisé de manière similaire dans le même esprit, et il y a beaucoup de Koopa Troopas à portee qui peuvent faire don de coquilles à la cause.

Locked Levels

Il est possible de traverser le jeu sans collecter chaque Green Star sur votre chemin. Cependant, certains niveaux exigent que vous ayez un certain nombre d'étoiles vertes en votre possession avant de pouvoir y entrer. Ces exigences deviennent beaucoup plus strictes plus vous progressez dans le jeu; 50 il vous incombe de vous assurer que vous augmentez régulièrement la taille de votre collection d'étoiles.

Level	Star Exigences
Monde 1-Château	10
Monde 2-2	15
Monde 3-2	30
Monde 4-Château	50
Monde 5-3	80
Monde 6-3	100
Monde 7-Château	130
Monde 8-Château	170
Monde Étoile-9	210
World Champignon-7	240

Stamping Miiverse

Collecter les tampons dans le jeu est utile pour plus que remplir votre écran de collection. Trouver un tampon le déverrouille pour une utilisation sur vos posts Miiverse !

NOTE

La grande majorité des tampons se trouveront là-dedans, dans les niveaux et les Maisons Sprixie. Cependant, vous en avez beaucoup cinq tampons qui prendront du temps à gagner : « Terminer chaque niveau dans le jeu (en dehors des niveaux Captain Toad) avec l'un des cinq personnages vous gagnera un tampon thémé approprié. Vous pouvez accélérer cela en jouant en multijoueur : chaque personnage qui atteint le poteau d'arrivée sera compté comme ayant terminé le niveau !

Luigi Mania!

2013 est l'Année de Luigi, et Super Mario 3D World n'a pas oublié d'apporter ses propres cadeaux à la fête ! Vous pouvez célébrer la grandeur de Luigi de l'une des trois façons. La première, bien sûr, est de jouer avec lui dans le jeu. La seconde, cependant, est une chasse au trésor, et la troisième est un jeu complet en soi.

Hidden Luigis

Au fur et à mesure que vous traversez Super Mario 3D World, vous verrez des sprites de Luigi en 8 bits apparaître partout. Certains sont petits, d'autres grands. Certains sont à des endroits prédéterminés, tandis que d'autres sortiront tout simplement des blocs ? , apparaîtront lorsque vous vaincrez des ennemis, ou apparaîtront pour dire « bonjour » pendant votre exploration. Chaque fois qu'il y a un angle de caméra forcé, ou que vous regardez à travers les jumelles de Sprixie, un Luigi caché se trouve quelque part. Les Luigis cachés sont principalement là pour le plaisir. Il n'y a pas de véritable bonus à les trouver ... mais il n'y a littéralement aucune fin non plus. Voir

comment beaucoup vous peut trouver à chaque fois que vous jouez !

Luigi Bros.

Luigi Bros. est une nouvelle reprise du classique d'arcade Nintendo Mario Bros. Quelle est l'astuce, vous demandez-vous ? Cette fois, les deux personnages sont Luigi !

Il existe deux façons d'accéder à Luigi Bros. La voie difficile consiste à traverser les huit premiers Mondes, vaincre Bowser et libérer le Royaume Sprixie. Une fois que vous avez battu le Monde 8-Château, vous verrez l'icône Luigi Bros. dans le coin inférieur gauche de l'écran titre.

La voie facile, en revanche, est d'avoir un fichier de sauvegarde New Super Luigi U sur votre Wii U. Lancez ce jeu, puis chargez Super Mario 3D World, et c'est parti pour la course. Amusez-vous à botter des tortues !

PRIMA Official Game Guide

Written by:
Alexander Musa & Geson Hatchett

Le logo Prima Games est une marque déposée de Random House LLC, déposée aux États-Unis et dans d'autres pays. Primagames.com est une marque déposée de Random House LLC, déposée aux États-Unis.

Prima Games est une marque de l'éditeur Random House LLC, New York, une société Penguin Random House.

TM et © 2013 Nintendo.

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, y compris la photocopie, l'enregistrement, ou par tout système de stockage ou de récupération d'informations sans l'autorisation écrite de Prima Games.

Rédacteur responsable : Donato Tica
Responsable produit : Jesse Anderson Design
& Mise en page : Tigereye Design Studio

Redaction : Sara Wilson

Cartes : Loren Gilliland et Jennifer Stephens

Prima Games tient à remercier
Misao Oki, Emiko Ohmori, Rizky Ramdhani, Nate Bihldorff, Ann Lin, Andy Kolden, Michael Cassell, Eric Spornitz, Kyler Shaw,

Greg Rosenhauer, Allen Perez, Brette Levitan et Ellen Goetsch pour leur aide et leur soutien.

Important :

Prima Games a fait tout ce qui est en son pouvoir pour déterminer que les informations contenues dans ce livre sont exactes. Cependant, l'éditeur ne donne aucune garantie, expresse ou implicite, quant à l'exactitude, l'efficacité ou l'exhaustivité du matériel de ce livre; l'éditeur décline également toute responsabilité pour les dommages, accessoires ou consécutifs, qui pourraient résulter de l'utilisation des informations contenues dans ce livre. L'éditeur ne peut fournir aucune information ou support supplémentaire concernant le jeu, les indices et stratégies, ou les problèmes de matériel ou de logiciel. Les questions de ce type doivent être adressées aux numéros d'assistance fournis par les fabricants du jeu et/ou de l'appareil tels que décrits dans leur documentation. Certains des astuces de jeu nécessitent un timing précis et peuvent exiger des essais répétés avant d'obtenir le résultat souhaité.

Déclaration de garantie australienne :

Ce produit est assorti de garanties qui ne peuvent être exclues en vertu de la Loi australienne sur la consommation. Vous avez droit à un remplacement ou à un remboursement pour une défaillance majeure et à une compensation pour toute autre perte ou dommage raisonnablement prévisible. Vous avez également droit à la réparation ou au remplacement des biens si ceux-ci ne sont pas d'une qualité acceptable et si la défaillance ne constitue pas une défaillance majeure.

Ce produit est livré avec une garantie d'un an à partir de la date d'achat. Les défauts du produit doivent apparaître dans l'année à partir de la date d'achat pour faire valoir la garantie.

Toutes les réclamations de garantie doivent être facilitées par le détaillant d'achat, conformément aux politiques et procédures de retour du détaillant. Tout coût encouru en raison du retour du produit à le détaillant d'achat - relèvent de la responsabilité exclusive du consommateur.

Distributeur de gros AU : Bluemouth Interactive Pty Ltd, Suite 1502, 9 Yarra Street, South Yarra, Victoria, 3141. (+613 9646 4011)

E-mail : support@bluemouth.com.au

Prima Games

Une marque de Random House LLC. 3000 Lava Ridge Court, Suite 100 Roseville, CA 95661 www.primagames.com

Édition collector ISBN : 978-0-804-16249-4

Mini Edition ISBN : 978-0-804-16260-9

imprimé aux États-Unis d'Amérique